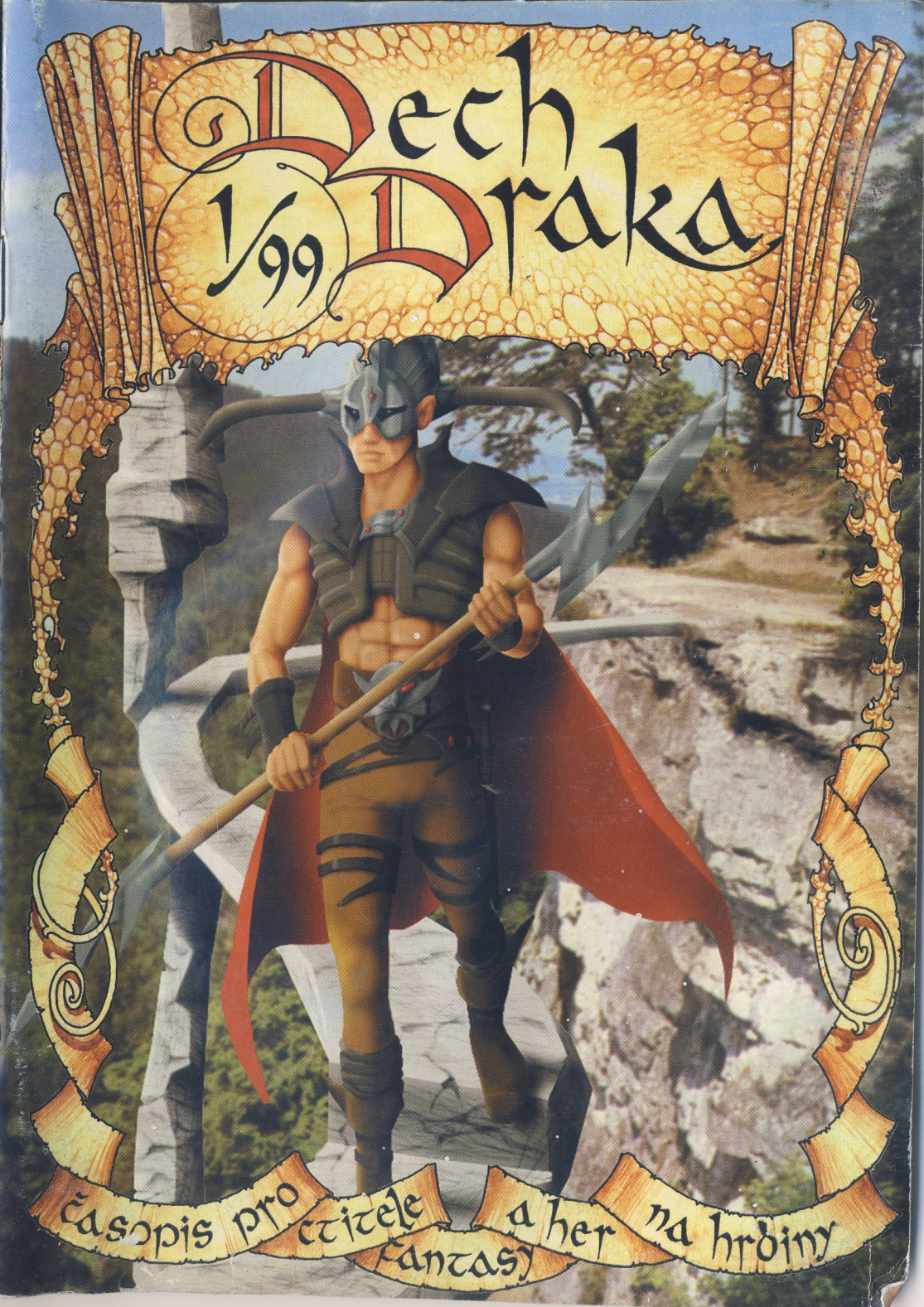
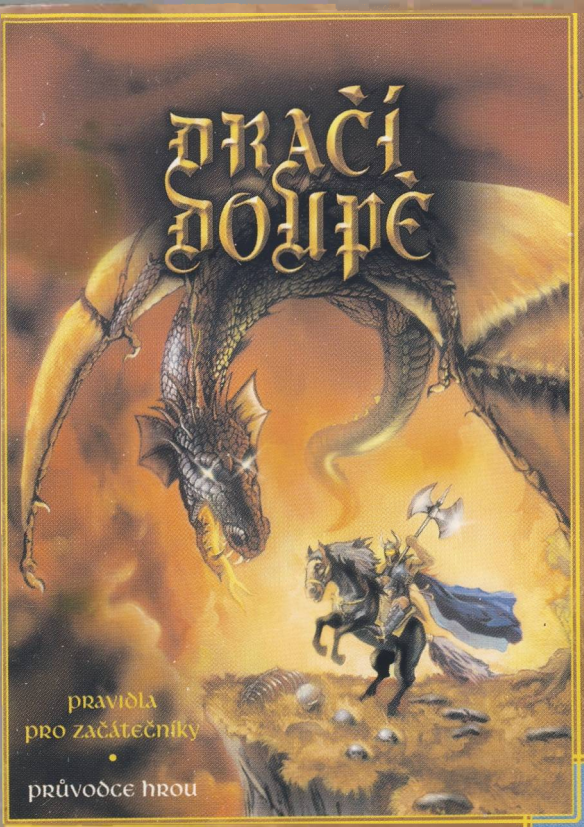

Dech Draka
1/99
časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

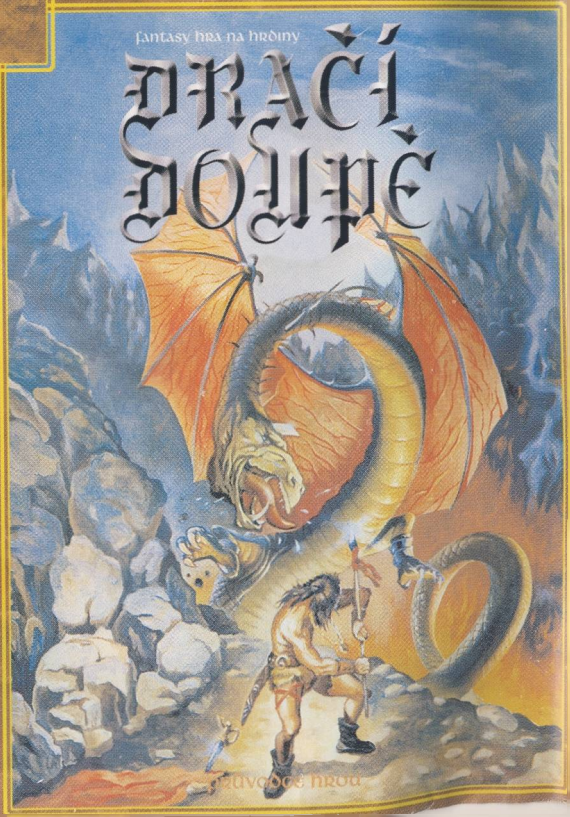


nová obálka

na prvních dvou dílech Dračího doupěte může někomu připadat jen jako kosmetická úprava. Takový člověk si jistě myslí, že nejdůležitější jsou pravidla uvnitř, ne kresby na obálce.

Dobře. A co říkáte tomuhle:

DrD: Pravidla pro pokročilé poskočily do verze 1.5. Kromě nových pravidel pro pyrofora a jeho jedy a pasti a odhadu pokladů u zloděje se od verze 1.3 liší

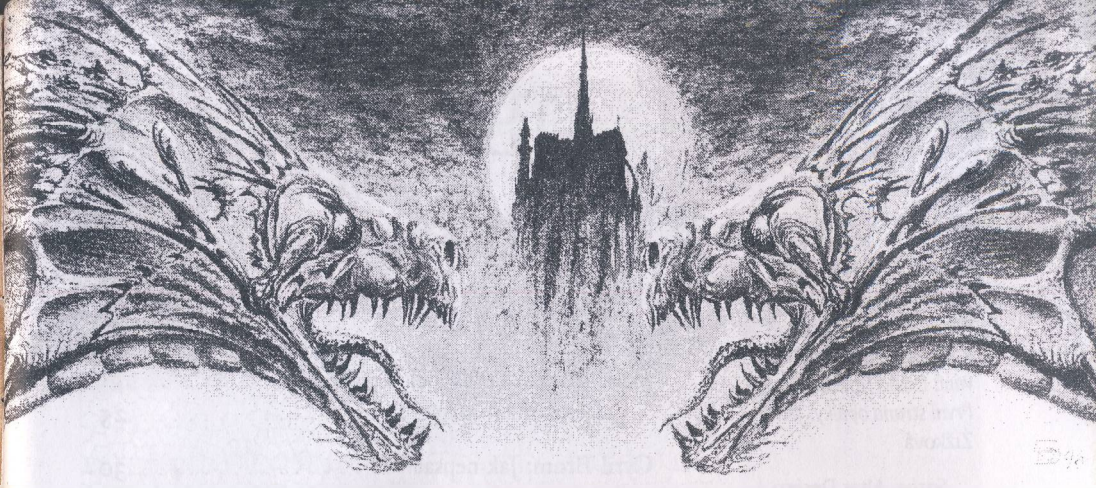


změnami, upřesněními a doplňky u všech povolání a ve všech částech pravidel.

Drobné změny a úpravy se nevyhnuly ani DrD Pravidlům pro začátečníky, i když mají stále verzi 1.5. Kromě toho mají také nové a mnohem lepší vnitřní ilustrace.

Kosmetická úprava? Možná. A le přesnost pravidel pro nás totiž

není všechno



Zdravím všechny!

Jak se již stalo tradicí, vítám vás jako každoročně do nového roku, tentokrát do roku 1999! A stejně jako minulá léta s přáním, abyste i letos zůstali věrni našemu (a doufám i vašemu) časopisu, který se bude snažit vyhovět všem (nebo alespoň většině) vašich přání a tužeb – alespoň co se týče fantasy a her na hrdiny.

A co vás čeká nového v tomto roce? Mnohé zůstává při starém – povídky, recenze, jeskyně pro Drd, články pro kartičkáře i warriory. Nově nám přibyla rubrika pro hráče takzvaných figurkových bitevních her – jako je právě třeba Warhammer, o jedné jehož armádě píšeme dnes. A jak je našim zvykem, hlavně pro zasvěcené.

I mimo Dech draka se naše aktivity nezastavily – jistě jste si všimli malého „boomu" dračákovských modulů na podzim ve vašich knihkupectvích. I letos vás budeme ve více či méně pravidelných intervalech zásobovat novými jeskyněmi a světy pro Dračí doupě, aby vaše hra byla co nejzajímavější a nejpestřejší (už zanedlouho můžete vyhlížet nové dobrodružství do vaší knihovničky – modul Ardanský rituál).

Ty, kteří nám budou psát, upozorňuji na změnu kontaktní adresy, vždyť by byla škoda, kdyby se k nám vaše dopisy nedostaly.

Všem přeji do nového roku vše nejlepší a stále nová dobrodružství!

Sansom

Dech draka
I/99

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Martin Klíma, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky: Jana Žižková

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a.s, Jan Vilímek

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3
tel./fax: (02) 73 65 36

redakce: Dech draka, Martin Kučera, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 19. února 1998
Doporučené cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Petr Vyhlídka: Všechny poklady světa . . 3
Jaroslav Mostecký: Zpěvy draků 10

Teorie
Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar: Deset jmen mága 25
Cyril Brom: Jak nepsat 30

Z domova 37

Recenze 40

Battletech 45

Trumfy osudu 47

Malé velké bitvy 54

Moudrá sova 58

Dračí doupě
Michal Řeháček: (Nejen) pro začínající PJ 60

Přílohy:
Jeskyně
Chrám ohně I
Příšerí 23
Galerie

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR, Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™, Mirage™, Visions™, Weatherlight™, Tempest™, Stronghold™, Exodus™, Urza's Saga™ a Urza's Legacy™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA, Warhammer™ je zapsaná ochranná známka společnosti Games Workshop.

Dračí knihovna

Všechny poklady světa

Petr Vyhlídka

Kámen se pohnul. Zabrali jsme znovu a ze všech sil, já se pověsil na sochor celou svou vahou pětasedmdesáti kil a Vláďa napjal svaly k prasknutí. Mezi žulovým blokem a špinavou podlahou chodby se objevila škvíra.

„Hééééj rrrup!"

Kopl jsem pod kámen dřevěný klín a zatímco Vladimír zápasil se sochorem, rychle jsem podsunul další. Bylo vyhráno. Bez dechu jsem se opřel o stěnu nízké chodby a vyplázl vysušený jazyk.

Ještě pár minut a budeme si jisti, zda ten romantičtější z nás měl pravdu. Chvíli a poznáme, zda budeme bohatší jen o dobrodružství.

Prudce jsem oddychoval a hleděl přitom na žulovou desku. I Vladimír. Šmejdil po ní kuželem slábnoucí baterky.

„Ale žádnej had na ní není," řekl.

Pokrčil jsem rameny.

Vado flumen transi, primi nomen ei non dederunt. Ubi loca deserta defendent ii, qui prius multo ante abierunt. Ibi, quo loco fons mirabilis incipit invenies capelam. Intra ineam quo modo et ego feci, et quaere Omen. Duo soles tibi viam demonstrabunt. Profunde infra terram, ubi via finit, invenies meta omnium quaerentium thesauros.

Attende! Noli seduci!
Memento, illa loca custodit Serpens.

Byla to nažloutlá listina, opsaná patrně z původního originálu nadšeným sběratelem kuriozit. Sežmoulané okraje, v přehybu se trhala napolovic. Nic víc, než stylová záložka, vložená do odrbaného svazku jednoho nepovedeného vydání jedné nepovedené knížečky, již kdysi přivedl vlastním nákladem na svět ten dobrák Rosenkranz. Jistě, měla cenu, ale kdo o tom věděl? Koupil jsem ji úplnou náhodou v táborském Bastionu, abych ji doma zasunul vedle mnohem povedenějších rosenkranziád. Těch několik mizerných dřevorytů jsem prostudoval za chvíli, text přelouskal za dva měsíce. Jako záložky jsem, místo oblíbených děrných štítků, používal právě onu listinu. A jednou, znuděn alchymistickými bláboly, přečetl jsem si místo nich latinský text z cáru papíru.

Byl zajímavější než kniha. Pro jistotu jsem si vzal k ruce slovník.

A opojení mne nepustilo. Vrátilo se mi několik let života, napříč časem jsem spěchal do báječných dob, kdy jsme snili o pokladech, ukrytých všude kolem nás. O zlatě Attilově, o válečných úkrytech, o dědictví templářů a Albigenských...

Pár dní jsem to vydržel a přemýšlel jak dostat pergamen do nějaké povídky. Jenže takových – celkem mizerných – latinských textů se dá sestavit spousta. Kdo bude vědět, že právě tenhle je původní?

Kdo to bude vědět a kdo se pokusí?

„Hmm."

Typicky vladimírovské přitakání.

„Docela by to sedělo."

„Anebo taky ne," pravil přítel, od dětství přezdívaný Odol. I text byl plný přezdívek, zamlžujících pravá jména.

„Hele, a když ne, bude to aspoň správný dobrodružství. Jako Kopyto a Mňouk."

Na stole přistála další sourozenecká dvojice piv.

„Nebo jako Pan Auťák."

„Tak znova," vytáhl jsem překladostrojopis listiny. „Poslouchej."

„Hmmm."

Přejdi řeku, to jméno jí první nedali. Tam opuštěná místa chrání ti, kteří mnohem dříve odešli. Kde pramení zázračný pramen, tam nalezneš kapli. Vstup do ní, jak i já učinil, a hledej Znamení. Dvě slunce ti ukáží cestu. Hluboko pod zemí, kde cesta končí, pak nalezneš cíl všech hledačů pokladů.

Pozor dej! Nenech se svést!

Pamatuj, ta místa střeží had.

Ne, nebylo mnoho těch, kdož se mohli tímto návodem řídit. Snad to byl jen nehorázný žert autora textu, ale hovořil o pokladu, což nás nalákalo, a po mnoha letech promluvil k těm, kdo mohli rozumět.

Obyvatelé malého městečka na jihu Čech, sídla nudného až hanba a přece zajímavého pro toho, kdo chtěl vidět zajímavé.

„Hele, všechno tam opsal, Odole. Vzpomínáš, jak jsem rozhlašoval, že Lužnice vzala jméno od boha Lugha? Jasně, že jsem si to vymyslel, ten název je čistě slovanskej, ale znáš mou slabost pro Kelty. Pro *první* obyvatele tohoto konce světa. Tedy první známé po jménu a kultuře," dodal jsem skromněji.

„A přeložils to dobře?" otázal se nevěřící Vladitomáš.

„Jasně!"

„Hmmm," děl přítel. Napil se a atmosféra uřvané sídlištní hospody ho zřejmě inspirovala a vybídla k vlastním závěrům.

„Opuštěná místa... zcela jasně zmizelá ves Svákov, " prohlásil. „A ti, kteří mnohem dříve odešli – hradiště."

Při rezolutní koncovce se mi vybavil vysoký východní val, hledící přes řeku na město Soběslav. Tam žili a odsud odešli staroslovanští pohané. Tam někde se ve středověku rozkládala vesnice, ztrativší se z tváře matičky Země důkladněji, než valy staršího osídlení.

„Přesně tak," ohodnotil jsem Odolovo prohlášení i své myšlenky. „A nahlédnešli do Stejskalova *Labyrintem tajemna*, heslo Soběslav," zadeklamoval jsem, „zjistíš, že kromě bílých paní a krvavých upírek nachází se na Svákově studánka se zázračnou vodou."

„A pověsti praví, že je tu ukryt poklad!"

„A je tam kostelík Panny Marie!"

„A bude zamčenej."

A byli jsme v tom.

Všechno to prostě sedělo, ten text skutečně nařizoval přejít Lužnici ve starobylém městě Soběslavi, vydat se do lesa pod kopcem zvaným Svákov a vloupat se do kaple Panny Marie. Autor poselství z hlubin minulosti – mělčiny, sahající tak sto padesát, dvě stě let do dějin (to podle zmínky o Keltech a stáří kostelíku) – našel své čtenáře. Byla to náhoda větší, než se dá spočítat, ale není snad pravdou, že je-li něco možné v jednom případě ze sta, byl ten předchozí devětadevadesátý?

Během následujících dní jsme obhlédli terén a jednoho deštivého, nepříjemného podvečera opět vyrazili na pár sklenic Samsonu.

Tedy za řeku. Obtíženi sochorem, polními lopatkami, mizerně svítící (což jsme ovšem netušili) baterkou a odhodláním. Cestou jsme rozprávěli o templářích – velice stylové – to, co jsme doufali nalézt, jim určitě nemohlo patřit. Jenže rytíři

Svatého chrámu jsou prostě rytíři Svatého chrámu. Tak nějak se na ně nedá zapomenout.

V chatkách u řeky nikdo nehnízdil, u spodního vývěru svákovského pramene nepobíhal nikdo s kanystry, všude bylo báječně pusto. Vystoupali jsme údolíčkem, táhnoucím se podél jižního valu hradiště, ozdobeného dnes už také opuštěnými a zchátralými lavičkami z dob nedělního korzování a okrašlovacích spolků. Udýchaní – sochor se pronesl – jsme stanuli před kostelíkem.

Bývalo tu poutní místo, snad je ta voda skutečně zázračná, když dokázala spojovat lidi.

Po kamenné podezdívce, srovnávající kostel do vodorovné polohy, jsem obešel stavbu a nahlédl dovnitř barevnými sklíčky oken.

Pusto, prach, nic jiného.

Po jedné cigaretě padlo rozhodnutí a za okamžik i řetěz se zámkem na mřížích.

Vstoupili jsme do startovní pozice.

„Mám ho!" řekl Vláďa. V prázdné kapli se to pěkně rozlehlo. Oklepal jsem se – pocit, že budu přistižen při vloupání zesílil, aby se vzápětí ztratil v návalu očekávaného dobrodružství.

Kámen u stěny, velká dlaždice, sešlapaná jako ostatní. Ale přesto se na ní dal vytušit kruh. Kolo s loukotěmi, dávné znamení Slunce.

„A co to druhý?" zeptal se Odol.

„Asi nějaký paprsek, procházející v některý den při západu Slunce oknem a dopadající na tohle místo," mávl jsem rukou. „A když pod ní nic nebude, tak to zkusíme znova, ne?"

Vláda mlčky přikývl. Potom došel pro lopatku a začal dlaždici uvolňovat.

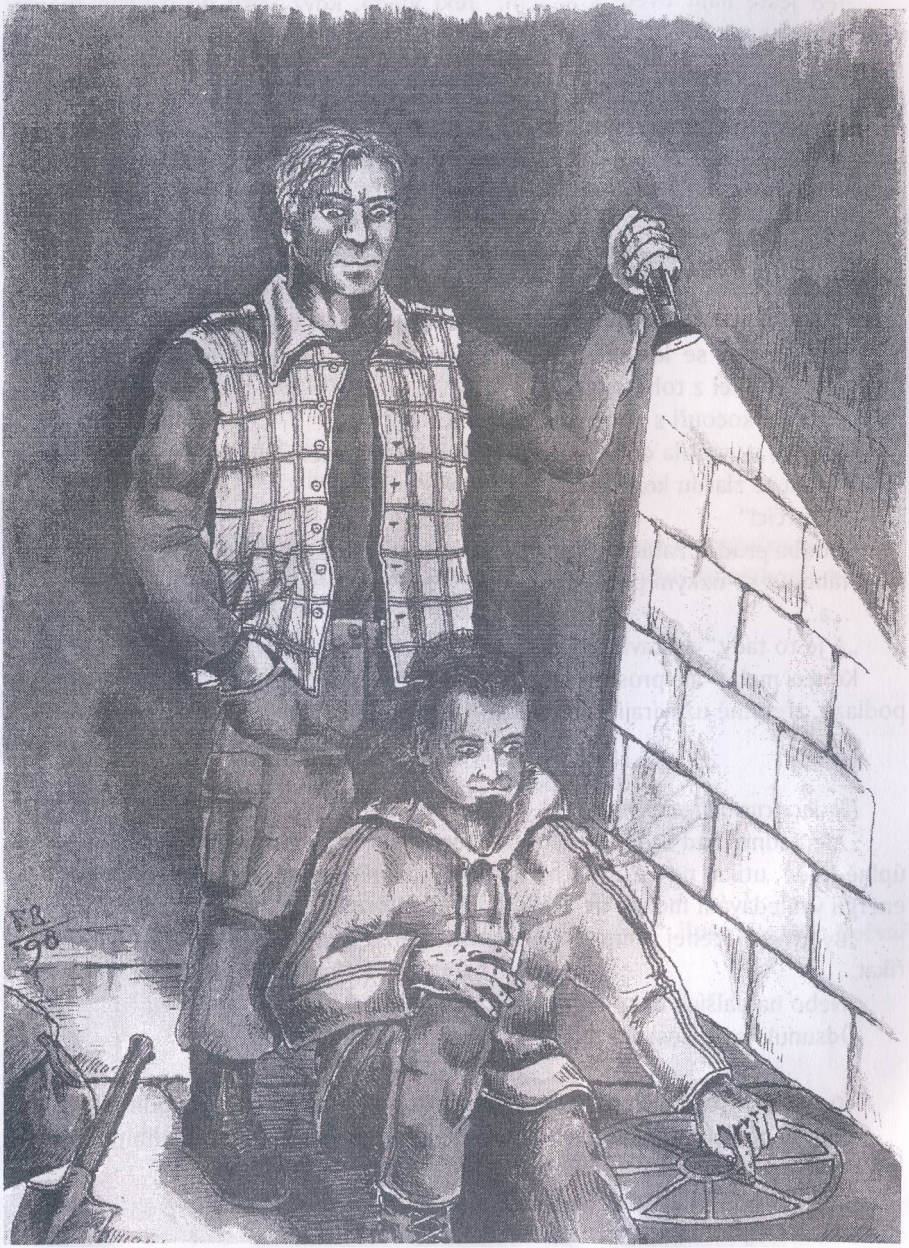
Byla tam, pod nesmyslně silným a těžkým kamenem, černá díra vedoucí kolmo do země. S takovou šachtou jsme nepočítali, ale brzy se ukázalo, že do jedné stěny jsou vytesány úchyty. Neváhali jsme a šli na to. Já první.

V duchu jsem si prozpěvoval píseň, kterou jsem si před lety, za dob naší pokladománie, složil. Tenkrát to přece jen byla krásná doba.

Všechny poklady světa které znám
leží ve strašlivé dálce
Víla z lesů se na mě usmívá
a snad mi drží palce...

„Je tu chodba," mohl jsem za chvíli zavolat. A chytit pytel s nářadím. Víla nám rozhodně přála.

Zatím.


FB
'90

„Teď ještě najít dveře s hadem," řekl Vláďa, když svítil do úzkého tunelu, vedoucího na severozápad a pozvolna se svažujícího do hlubin země. „A máme to doma."

Jistě, dveře s hadem. Znamení plaza. Romantik, který psal listinu, tu musel projít před námi. Snad neodnesl všechno, možná poklad sám ukrýval. Každopádně patřil k naší krevní skupině. Dvě slunce, had. Podle legend hadi skutečně střeží poklady. Mají zlatou korunku. Občas se vyskytují i černí kocouři s ohnivýma očima a...

Mé v romantických bažinách bloudící mysli se dotkl osten nedůvěry. Najednou mi něco nesedělo.

Kráčel jsem ve Vláďových patách, tu a tam do něj vrazil, několikrát se praštil o strop. Chodba se klikatila, občas změnila obdélníkový průřez na šišatý ovál sesutých stěn. Šel z toho strach.

...i černí kocouři s ohnivýma očima a...

Má mysl se vrátila domů a poletovala po knihovně.

...hadi se zlatou korunkou a...

„Do prčic!"

Chodba prudce zatáčela, strop se snížil a my navíc museli přelézt hromadu suti a protáhnout se úzkým průlezem.

...a...

„A je to tady," zastavil se Odol.

Konec, malá – ale prostornější než chodba – místnost. Velká kamenná deska na podlaze, zřetelně uzavírající cestu dál.

Cíl.

Illa loca custodit serpens.

„Ale žádnej had tady nejni," řekl Odol. Pokrčil jsem rameny. Byl jsem někde úplně jinde, utíkal po cestičkách zlomyslné paměti, nutící mě přenechat všechnu energii vyhledávání možná ne zcela důležité informace.

„Byl to zatracenej romantik. Až tam vlezem, třeba bude na zdi." slyšel jsem se říkat.

„Nebo na dalších dveřích," kývl Odol. „Jdeme."

Odsunuli jsme desku.

Po strmých schodech dolů. Stupně se rozšiřují a cesta se stává pohodlnější.

Připomíná nálevku. Odol něco povídá, jenže já se vracím do svého pokoje, ke knihovně tisíce svazků.

Černí kocouři a...

Zatracenej romantik. Až tam vlezem...

Ta místa střeží had.

Poslední schod. Zpuchřelý závěs, ukrývající rozvrzané dveře. Odol, – odvážnější a praktičtější – se je chystá otevřít.

Ani na nich není had.

Jenže...

Záplava informací, převalující se hromada balastu.

Žádný romantik.

Z druhého slunce zůstal jen obloučeк. Na většině dlaždic býval nějaký sluneční symbol a hromada suti v prudké zatáčce – nenech se svést – zakrývala zbytky falešné chodby, která vedla rovně.

Odol opatrně otevírá dveře, baterka skomírá a my vidíme velikou místnost, plnou něčeho...

Vědomí si vybralo informaci.

„Zpátky, Odole, pryč!"

Prostor náhle vybuchuje světlem. Plameny.

Proklínám svou nepečlivost při hledání ve slovnících.

serpens, *entis* **m.f.** had...

Výklad hesla se nevešel do jedné řádky úzkého sloupce a pokračoval v druhé.

Je ohromný. Ohromnější, než má schopnost vybrat si vždy tu nejhorší možnou variantu.

Pamatuj!

Hromady zlata a šperků, stříbro a brilianty a...

Nádherný, silný a mocný a smrtelně nebezpečný

...DRAK!

„A přeložils to dobře?"

„Jasně!"

„Hmmm."

ilustrace Filip Bečvář

Zpěvy draků

Jaroslav Mostecký

Hory by mohly vyprávět, ale neumějí. Jezera, jejichž hladina je dodnes roztřesená hrůzou z doby, kdy se v ní zrcadlily kříže plachtících dračích nestvůr... Sírové jeskyně pod vulkány a nejztracenější hlubiny moře, na jehož dno klesly mršiny netvorů, a dodnes se zubí k hladině obnaženými žebry...

Ti svědci jsou němí...

Divoké šelmy, z nichž šel strach, se krčily v kopřivách a celé dny se neodvažovaly na lov, když k nim vítr přinášel nakyslý pach dračího potu... Jeleni a koně řičeli hrůzou v nelítostných spárech létající smrti a dobytek se hnal údolími, šílený strachem z nejstrašnější smrti...

I tihle svědci jsou němí...

Panny, přikované ke kůlům, zkropeným dívčí krví, jež unavenýma očima zíraly do slunce a modlily se, aby smrt přišla rychle... Rytíři, zakutí v železe a bronzu, které dračí dech uškvařil v jejich kovovém brnění... Pasačky, skučící strachem a v posvátné bázni prchající po horských úbočích, když se ze zapomenutých jeskyň ozval řev probuzené, polozapomenuté hrůzy.

Ani tito svědci nic nevypoví...

To sami draci svěřili svá slova vichrům, ženoucím se nad zemí a nad sprškami oceánských vln. Zurčení vody po kalcitových kaskádách v tmavém lůnu jeskyní přezpívává písně, které byly svěřeny vodě. A rozžhavená láva se sněhovými poli na sebe syčí hlasem a tónem bojovných dračích ság...

Živly celé země uchovávají zpěvy rodu, který vyhynul, protože lidé byli bojovnější, moudřejší, lstivější...

A bezohlednější...

A bylo jich víc...

Z východu... Zpěv milostný

Wenai, jsi krásná!

Wenai, jsi krásná!

Jak hvězda letní oblohy, jež padá z nebeské klenby a uvádí do úžasu každého, kdo ji může spatřit. Jak křišťálový písek, oslepující zlatými zrnky poutníky, zbloudivší na stezkách v deltě Baikongu. Jak měňavě duhové hřbety lososů, táhnoucích proti proudu řeky. Wenai, jsi... Ne, už dál nesmím. Je to svatokrádež mluvit o tom, jak jsi krásná, když stejná slova používám pro stříbřitý vodopád či verše, při nichž se objevují v očích slzy.

A jsi krutá! Překrásně a líbezně, když mne posíláš na smrt a přitom se chvěješ strachy, jestli mne ještě uvidíš. Nekonečné dny pak hledíš k západu a čekáš. Jako milenky z prastarých ság. Zářís štěstím, když se vracím a nesu ti dárek, který sis přála. A já mhouřím oči, když na krku cítím stisk tvých zubů, když za nocí naslouchám, jak předeš, stočená na kožešinách, s hlavou položenou na mých tlapách...

Když chceš spát, strnu a nepohnul bych se třeba celé věky, abych nerušil tvůj spánek. Když toužíš po doušku vody, letím k Malachitovým vodopádům a v želvím krunýři ti přinesu chladivou, jež perlí sluncem v každé kapce... Všechno, co se ti zalíbí, ti snesu k tvým nohám.

Princeznu! Jenom tohle po mně nechtěj...

* * *

Slzami jsi mne uprosila a za bezměsíčné noci, kdy ses ke mně lísala s touhou, jakou jsem dosud nepoznal, jsem ti slíbil všechno, co sis přála. Jako vždycky...

A ráno bylo horké. Ještě jsem se naposledy ohlédl a vzápětí se vrhl z plošinky, za níž se černá otvor mé sluje. Křídla, ještě znavená z milostných nočních her nad lávovým jezerem, se dvakrát vzepřela povětří a rozvinula se do šířky jako v dobách, kdy ještě vládla vzduchu nad baikongskou deltou. Už to dávno není pravda. Větrným proudům nad hnědými vlnami Baikongu dnes vládne někdo jiný.

Zakroužil jsem nad rýžovými poli a snažil se zrakem proniknout do šera bambusových houštin. Někde tam se skrývá moje smrt, která mne jednou dostihne. I proto každý večer děkuji božským kouřícím horám na obzoru za každou chvilku s Wenai. Za každou noc, kdy se mi vzdává s něhou princezny a poslušností té nejoddanější otrokyně.

Nezahlédl jsem ani známku nebezpečí, jako kdyby se hrůza odstěhovala z kraje... Nikde nic. Jen dvojice pruhovaných šelem zvedla hlavu, jako by se chtěla ujistit, že se nechci přiživit na jejich kořisti, a zase se pustila do trhání parohatého

sambhára. Vesničané na polích se poděšeně skrčili pod svými slámovými klobouky v hloupé naději, že shůry připomínají všechno možné, jen ne živé lidské maso...

Jako kdybych to byl já, kdo jim v noci shazuje střechy chatrčí a vybírá muže, ženy a děti ke krvavé hostině.

Mně nechutná lidské maso, jen mojí Wenai ano.

* * *

Klesl jsem těsně nad olistěné vrcholky bambusového moře a hnal se dál. Minul jsem palác knížete Puragwy, jehož dcera si ve strachu škubala vlasy, když jsem ji před časem uchvátil jednoho rána na terase a ještě zamotanou v blankytných přikrývkách jsem ji složil své Wenai k nohám... Přehnal jsem se nad věžičkami plovoucího chrámu říční bohyně, kde jsem jindy vždycky ulovil dost panen v lilovém sárí, jež dokázaly potěšit tu, kterou miluji.

Dnes tady moje cesta nekončila. K večeru jsem opustil říční koryto a vtrhl do džungle na svazích Phnumských hor. Prales se rozvřeštěl tisíci hlasy opic a papoušků, když jsem se hnal nad korunami stromů jako zelený blesk. Z nejsevernějších výběžků pralesních hor jsem před večerem spatřil svůj cíl. Královské město Anchor.

* * *

Noční džungle ožila hlasy, při nichž vyskakují pupínky i na hrubé sloní kůži. Měsíc potemněl a zašel za těžké monzunové mraky, ohlašující období dešťů. Moje srdce sevřel strach. Každou chvíli se mohla z hladiny džungle vynořit zubatá slintající tlama. Tlama hnědého draka, barbara, jenž trhá mé zelené bratry na potkání.

Jen proto jsem se prodíral porostem jako obyčejná pruhovaná šelma. Ještě před rokem bych se přehnal nad vrcholky stromů a vtrhl do královských zahrad jako zelená smrt. Kolik válečníků ve zlatých pancířích čeká, až je v nich uškvaří můj dech?

Džungle prořídla a z temnoty vyvstaly hradby anchorského hradu, osvětlené pochodněmi strážných. Protáhl jsem se skupinkou skořicovníků a připravil se ke skoku. Na ochozu nad branou Anchoru postávala trojice ozbrojenců, ale z těch jsem měl strach jako z kozího stáda. Musel jsem překvapit, vtrhnout do zahrad tak rychle, aby nestačila králova dcera zmizet v komnatách...

Na okamžik se v mezeře mračen ukázal měsíc a zase se schoval na zbytek noci. V tom okamžiku jsem se odrazil a vznesl se jako přízrak z čínských pohádek. Vržené kopí se odrazilo od mého krku a neškodně spadlo zpátky na ochoz brány. Máchl jsem levým křídlem, za letu se protáhl mezi stájí posvátných bílých slonů a vysokou, zlatou ptačí klecí, jejíž vršek dosahoval stejné výšky jako palácové zdi.

Kdosi vykřikl. Zrychlil jsem, sklonil hlavu a na jeden ráz prorazil bránu do zahrad. Růžový baldachýn nad královým sedátkem v závanu mého dechu vzplál jako

suché štěpy bambusu. Panovník ve zlatem vyšívaném kabátci potupně padl na tvář a ještě dřív, než stačil vstát, dal příkaz k popravě všech, kdo tomu byli svědkem.

Dosedl jsem do trávy vedle něj a úderem ocasu zabil vojáky, chystající se provést popravu otroků a dvou dvorních dam. Chvíli to trvalo, než jsem dal dohromady těch pár lidských slůvek, které jsem znal: „Kde je princezna?" Jen zavrtěly hlavou.

„Tu, která mi poradí, vezmu s sebou a ponechám ji, kde si bude přát. Tu druhou váš král popraví..." Nebylo to dlouhé přemlouvání, věděly, že mám pravdu. Ve stejný okamžik obě ukázaly k nízkému stavení jízdárny.

Princezna! Plakala hrůzou a byla při tom půvabnější než žlutá horská růže. Bila mne přes oči jezdeckým bičíkem, jako by to mohlo pomoci proti zelenému draku, delšímu než deset lidských kroků. Nevnímal jsem údery mečů, jež mi krvavily boky. Nevšímal jsem si pantera s obojkem kolem krku, jež se mi zakousl do slabin nad pravou zadní nohou. Vztáhl jsem pravou přední tlapu k princezně, obemkl ji prsty a spoutal drápy, jež se kolem jejího těla semkly jako rohovinové brnění.

Teprve pak jsem se otočil. Plamen z mé tlamy smetl pantera a řadů ozbrojenců. Úderem ocasu jsem podtrhl nosné sloupy jízdárny a vznesl se do vzduchu. Až potom jsem si vzpomněl na ty, jež mi pomohly. Nemusel jsem se vracet a mohl jsem je nechat napospas vzteku jejich vládce, ale to by mi čest bojovníka nedovolila... Mrsknutím ocasu jsem se otočil a dostal se zpět nad zahrady. Pozdě. Už jsem spatřil jen bezhlavá těla královych konkubín...

A ještě něco jsem uviděl, pro všechny bohy, co jich je!

Za jízdárnou, v těžké, železné kleci zuřila hrůza. Hnědý drak, třikrát větší než já. Moje smrt, co jednou přijde. Jindy bych se radoval až k zbláznění, že je můj jediný opravdový nepřítel v lidském zajetí, ale všiml jsem si něčeho, co moji radost kalilo do rudé a bílé barvy smrti.

Na zádech, mezi lopatkami, měl sedlo.

* * *

Wenai, jsi krásná, ale jen kouřící hory na jihu vědí, jestli tě ještě někdy uvidím. Neznámý princ z lidské rasy v sedle hnědého zabijáka se žene po mé stopě a nedovolí mi, abych se zastavil. Abych nabral dech. Nedovolí mi, abych jako vždycky přistál na skalce nad řekou, tam, kam oko mé Wenai nedohlédne, abych postavil svoji zajatkyni na skálu a chvíli se na ni díval, jako se díváme na krásné věci, než se jednou rozbijí a přijdou vniveč. Wenai by žárlila a možná by je zabíjela ještě krutěji...

Wenai! Náš milostný tanec nad lávovým jezerem už možná patří jen vzpomínkám. Ale nechci si stýskat jako slaboch.

I dívka v mé moci nepláče, jen zpívá. Smutné písně o smrti. Písně o princi, který dychtí po mé krvi. I o tom jeho draku, který baží po mém mase...

Na obzoru se zaleskla spleť baikongské delty. Už mne napadlo pustit tu dívku na zem, nebo se zastavit a nabídnout ji za svůj život, ale hnědý drak je příliš rozdrážděný mým pachem. Chce žrát.

Wenai! Co se s tebou stane, až mne rozsápou drápy vraha? Nemusíš se bát! Odlákám ho! Zaletím někam do pustin a počkám na svou smrt. Zachráním tě, lásko!

A ty stále zpíváš, princezno. Jako bys věděla, že tě nechám žít, ať dopadne honba jakkoli. Že se nebudu předem mstít za svou smrt...

Wenai! Vynořila ses z bílých, nadýchaných mráčků! Zmírala jsi láskou, netrpělivostí, nebo hladem? Proč jsi nečekala ve sluji nad řekou jako jindy? Proč ses mi rozletěla vstříc?

Spatřili tě, už není zbytí. Za letu jsi se mne dotkla chřestivou šupinatou ozdobou mezi ušima. V životě, i ve smrti...

Vedle sebe jsme zamířili k naší sluji.

Wenai, jsi krásná... Pokradmu stáčím zraky na princeznu. I ona, u všech bohů! A ještě navíc zpívá.

* * *

Nikdy bych nevěřil!

Princ z Anchoru ovládá svou bestii a zkrotil ji tak, že nepohrdne ani buvolím masem... Wenai! Nabídl nám život za život princezny. Dva dny jsme vyjednávali! Dva dny jsem stál na plošince před slují a proti mně ten človíček, který by se bez své hnědé příšery neodvážil ani ukázat pěst.

Wenai! Vracím se, abych ti řekl, že můžeme žít. Že tě miluji, že jsi krásná. Krásná v mých očích, jako princezna v očích toho, jenž si pro ni přišel... Posloucháš mně?

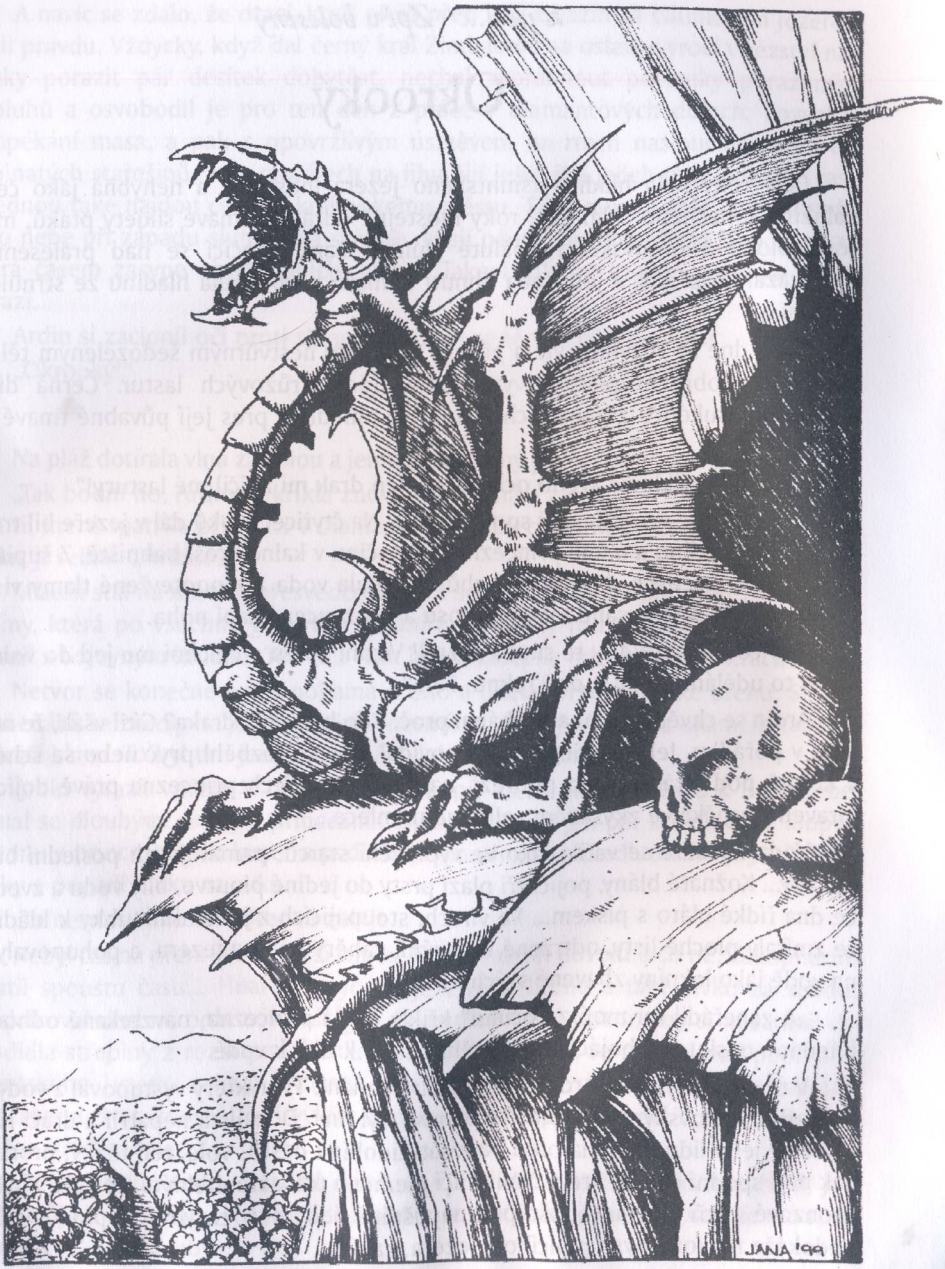
Kde jsi, Wenai? Prohlížím kouty sluje a hledám tě. Kde jsi? Až vzadu, kde se choulíváš za bouřlivých dnů, vystrašená blesky? Kam jsi se schovala?

Pak jsem to spatřil. Zaúpěl jsem hrůzou a vtrhl do tvé ložnice jako šílený. Wenai! Klopíš oči a mumláš cosi o tom, že jsi neměla hlad. Jen jsem se prý na ni neměl tolik dívat a celý večer poslouchat její zpěv... Princeznino žluté sárí je nasáklé krví a v koutě leží dívčí tělo bez hlavy. Rozlouskla jsi ji jako ořech. Neměla jsi hlad? Věřím ti, jen mozek by k zahnání hladu nestačil.

Beru do zubů látku barvy sluneční žluti a obracím se k východu. Krok, ještě jeden. Princ už vidí rudé skvrny a vrhá se proti mně s obnaženým mečem v ruce. Nebudu se bránit, lásko. Zvednu hlavu, aby měl dost místa k rozmachu a mohl mi jediným úderem přetnout tepnu na krku.

Přichází konec. Umírání.

Zabije mne princ z Anchoru, lásko. Ale není tu sám, víš? Je tu ještě jeho zvíře. Tupý, hnědý drak. Hladový. Přijde za tebou, krásná Wenai, a pak poznáš, jak bylo princezně v tlapách tvých...


JANA '99

z jihu... Zpěv bolestný

Okrooký

Celé roky byla hladina tsiuntského jezera lhostejná a nehybná jako černá kalužina sopečného skla. Celé roky lhostejně odrážela tmavé siluety ptáků, modrou oblohu a obrovské, rudožluté slunce. Vánky, točící se nad pralesem, ji nedokázaly rozčeřit, a jen doba líhnutí komárů probouzela hladinu ze strnulého spánku...

Toho dne se rozvlnila víc a příboj, zvednutý nestvůrným šedozeleným tělem, spláchl z pobřežní písčiny vyrovnanou řádku růžových lastur. Černá dívka v lehounké sukénce z guerezích chlupů se ohlédla a přes její půvabné tmavé oči přelétl stín.

„Ardine!" křikla na svého ochránce. „Ten drak mi zničil mé lastury!"

Nad vodu se vynořila už i spodní čelist. Na čtyřicet kroků dál v jezeře bil trnitý ocas vodní hladinu a měnil princezninu zátočinu v kalné hroší bahniště. Z šupin za očima, vykroucených do boku a vzhůru, kapala voda a z pootevřené tlamy visely temně zelené rozkousané lodyhy lotosu a pokroucená čapí noha.

„No co koukáš? Aby tě simba sežral! Vezmi oštěp a vpíchni mu jed do volete! Nebo to udělám sama! A otci řeknu, že..."

Ardin se chvěl hrůzou a nechápal proč. Kdo by se bál draka? Cítil však, že něco není v pořádku. Jeho instinkt mu napovídal, aby se rozběhl pryč nebo se schoval v kryptě pod altánkem na pobřeží, na jehož schodech princezna právě dojídala mravenčí vajíčka ve zkysaném velbloudím mléce...

Voda v jezeře se vařila jako ve vyprávění starců, pamatujících poslední bitvu s draky... Kožnaté blány, pojící tři plazí prsty do jediné ploutve, bily vodu a zvedaly ze dna řídké bláto s pískem... Ve vírech, stoupajících z jezerní hloubky k hladině, se zmítaly ploché listy, odtržené mocnými záběry ze dna jezera, a pohupovaly se na vodě jako lekníny zbavené svých květů.

„A zaneřádil mi moji zátočinu!" křikla černá princezna, navztekaně odhodila hliněnou misku a nebojácně popoběhla o pár kroků k vodě.

V té chvíli blýsklo v Ardinových očích poznání. Tvor, který vystupoval z vody na pláž před královským městem Zimbabwe, byl jiný. Dozajista nepatřil k dračí rase, která se jeho lidu poddala před padesáti údobími dešťů. Vole, ten těžký, prorudlý vak pod spodní čelistí, který činil dračí plemeno tolik zranitelným, vetřelci chyběl. Bronzové ostří Ardinova oštěpu, napuštěné jedem z caryových plodů, nikdy nedokáže netvora, vystupujícího z jezera, zabít.

A navíc se zdálo, že draci, kteří přišli před lety z bažin za tsiuntským jezerem měli pravdu. Vždycky, když dal černý král Zimbabwe na oslavu výročí vítězství nad draky porazit pár desítek dobytčat, nechal vypřáhnout potomky poražených z pluhů a osvobodil je pro ten den z práce v diamantových dolech. Pozval je k opékání masa, a pak s opovržlivým úsměvem na rtech naslouchal vyprávění šupinatých stařešinů, že v močálech na jihu žijí ještě jiní jejich rodu, ale jiné rasy, a jednou také najdou cestu k královskému městu. Tihle nemají vole, ani oči rudé, jako nebe při západu slunce. Na svět se dívají očima žlutohnědýma jako je spraš, která časem zasype zbytky jejich hostin. Takoví táhnou krajem a žerou, na co narazí...

Ardin si zaclonil oči proti slunci a podíval se lépe. Přišel ten čas!

„Okrooký!"

* * *

Na pláž dotírala vlna za vlnou a jemný křemenný písek zalepovalo bahno ze dna.

„Tak bodni ho, Ardine!" křikla znovu princezna a zarazila se. Ten drak byl jiný, než ti, které spatřila při práci v diamantových dolech. Ohlédla se po svém strážci a hlas jí selhal. „Ardine?"

Mladík stál na místě a přesvědčoval sám sebe, že se musí podrobit zákonu své rodiny, která po všechny generace chránila královský rod. I proti smečce lvů by vyrazil s bojovným křikem. Teď mu však hrůza zalepila hrdlo hlenem strachu.

Netvor se konečně opřel nohama o dno a udělal první krok ke břehu. Stovky plameňáků se zvedly na jeden ráz jako nesmírný růžový oblak, na okamžik zaclonily dračí hlavu. To byl ten jediný okamžik, kdy se dalo uniknout.

Ardin vyrazil vpřed. V běhu odhodil kopí, které mu nyní bylo k nepotřebě, a hnal se dlouhými skoky k princezně. Chybělo mu už jen pár kroků, když klopýtl o jednu z princezniných lastur a padl do písku. Hned se zvedl, udělal zbývající dva kroky a popadl dívku za ruku.

„To nesmíš," hlesla. „Otec tě zabije..."

Nebyl čas na přemýšlení, co si smí ke králově dceři dovolit a co ne. Zakopnutím ztratil spoustu času... Hnal se pryč od jezerního břehu a táhl dívku za sebou. Přeskakoval drobné pobíhající ráčky a úzkostlivě dával pozor, aby si nezarazil do chodidla střepiny z rozšlápnutých krunýřů... Skřek, jenž se rozlehl nad pobřežím tsiuntského jezera, zahnal levharty a kerýty hluboko do pralesa. A stejně tak princezninu statečnost. Dívčí výkřik strachu se zatřepetal na pláži jako nedomrlá ozvěna dračího řevu.

„Běž!" vykřikl Ardin a smýkl s dívkou vpřed. Ještě než se otočil, zahlédl její zadeček pod ozdobnou sukýnkou z bílých guerezích chlupů a zalitoval, že mu smrt už nedá tolik času, aby...

A pak se otočil. Pryč od něj, k hradbám města Zimbabwe, prchá dívka, štvaná strachem, a on jí musí krýt záda...

Nezúčastněným pohledem pozoroval netvora, jak se brodí vodou k písečné pláži a vyšel mu vstříc.

Drak vyplivl zbytky lotosových listů a upřel své okrové oči na černého muže.

Ardin se vrátil až na místo, kde poprvé popadl princeznu za ruku a sehnul se pro oštěp. Popadl jej oběma rukama pod kovovou špičkou a ratiště opřel o zem. Vzhlédl a zašklebil se. Okrooký byl už blízko.

Ardin napnul všechny síly, v dřevěné násadě oštěpu to zapraskalo a vzápětí ratiště konečně povolilo. Sevřel v rukou bronzové ostří, napuštěné jedem a pokročil k drakovi.

Ve chvíli, kdy jej porazil pach dračího chřtánu, zavřel oči a vzpomněl si na princeznu...

* * *

„Nechal se spolknout, blázen!"

„Kousla jej spavá moucha, a snad ani nevnímal..."

„Ne!" vykřikla princezna. „Ne! Netvor neměl vole, jako jiní draci. Všude měl šupiny... Nebylo kam mu vbodnout jed. A tak..."

Král pokývl a vrátil se pohledem k jezernímu břehu. Věděl, že je za hradbami Zimbabwe v bezpečí, ale přece jen se nedokázal zbavit mrazení v zádech...

* * *

Jed spaloval jeho vnitřnosti, ale bylo jej málo, aby dokázal zabít tak velkého tvora. Ploužil se kolem města a zabíjel všechno živé. Vybil své slabší příbuzné, kteří pomáhali v dolech, a rozdupal každou karavanu se zásobami pro královské město.

Pil jako bezedný a ve chvilkách, kdy bolest v útrobách ustupovala, drásal hradby města...

A umíral... Umíral pomaleji, než lidé za hradbami.

Tehdy mu jako oběť na usmířenou přivedli princeznu, zakutou zlatými řetězy ke kříži z dřeva baobabu.

Celý den obcházel chvějící se a křičící kousek masa, ozdobený bílými chlupy z horské guerezy, než dostal hlad.

Jed mu už rozežral i jícen a každé spolknutí krvavých slin jej drtilo nesnesitelnou bolestí. Ještě dlouho po tom, co dostal hlad, se odhodlával přijmout nabídnutou oběť.

Řval bolestí, když ji polykal a její kosti mu rozdíraly hrdlo, rozežrané šťávou z caryových plodů.

Určitě trpěl víc, než ona...

ze západu... Zpěv oslavný

Zbraň proti lidem...

„To není Orkádie, rytíři," zakřičel na Cedrica od kormidla Ole Medvěd a clonil si rukou oči proti zapadajícímu slunci. „Hvězdy nás zmátly a husy letěly k jiným ostrovům, než mají ve zvyku..."

Cedric vstal od vesla a opřel se rukama o bedra.

Byl mladý, mladší než většina ostatních plavců, a na rozdíl od nich nenosil na bradě a tvářích vyrudlé snopy vousů. Přesto se k němu náčelník orknejských vikingů, sám Ole Medvěd, choval se zdrženlivou úctou. Cedric Drakomor byl něco víc, než většina válečníků na mořích, omývajících břehy Kaledonie. I kdyby jej šupinatá nestvůra, dřímající na skalách nejmenšího z orkadských ostrovů, zadupala do země nebo sežehla na popel, navždycky už zůstane nesmrtelným v ságách pěvců. A to se u vikingů cenilo víc než nějakých pár liber zlata kořisti navíc.

Ještě jednou si protáhl záda a pokusil se několika pohyby rozcvičit paže. Nebyl zvyklý takové námaze.

Uplivl se přes obrubnici do moře a chytil se lanoví, vyztužujícího stěžeň drakkaru. Na okamžik se zapotácel, aby získal zpět rovnováhu, a pak přeručkoval na příď. Ole Medvěd ještě cosi křičel, ale vpředu, pod vyřezanou hlavou draka, mu nebylo rozumět. Vlny pleskaly o jasanový přídní trámec a pravidelné spršky slané vody kropily Cedrica, prince gwyneddského, odshora dolů.

Na západě se jiskřivě třpytil pruh pobřeží.

„To není Orkádie, vikingu! Potkali jsme ledovec, " zavolal Cedric na záď a zase se vrátil pohledem před sebe. „Alespoň doufám," dodal šeptem. Ole Medvěd předal páku kormidla pobočníkovi a přeběhl za ním na příď.

„Ledovec?" zachechtal se. „Viděl jsi už tak obrovský ledovec, rytíři? Snad někde na půlnoci, dva či tři dny plavby severně od Svälbardu. A těsně nad hladinou se světlo láme jinak, věř mi, už jsem nějakých ledovců potkal... Ať mne pohltí Fenrir, jestli to není pevná země..."

Vítr sílil a s blížícím se večerem na moře padala mlha. Oleho vikingové se zamotali do tlustých vlněných přikrývek, přetáhli přes palubu plachtu voskovaného plátna a až na hlídku se chystali k spánku.

„Spi, rytíři," vybídl gwyneddského prince vikingský vůdce. „Za tmy se stejně nemůžeme k pobřeží přiblížit. Jestli se na nás pán moře Aegir nerozvzteklil, ráno narazíme na nějakou rybářskou vesnici a poptáme se. Zatím spi."

Dívali jsme se.

Noc žhnula krvavými světélky našich očí a v ohnisku pohledů se na vlnách kolébala lidská loď. Jako kus pemzy, pohupující se po hladině žaludečních šťáv, předtím zhltnutý s půlkou ovce, a nyní rozdírající vnitřnosti. Jako červí parazit, který prožírá záhyby kožnatých křídel a odsuzuje tak naše nakažené druhy k věčnému zatracení v podzemních slujích. Jako vetřelec, který není vítán...

* * *

Drakkar se se zvednutými vesly pohupoval na vlnách a jen muž na hlídce u kormidla se co chvíli zvedal a pátravým zrakem hleděl do tmy před sebou.

Nevěřil svému jarlovi a dával spíš za pravdu keltskému princi, že ten jiskřivý pás před nimi je ledovec. Pozorně naslouchal, kdy se ozve šeptavé šplouchání vln a stříkání zurčících proudů vody, stékajících po tajících stěnách ledového plujícího ostrova. Kdy se ze tmy vynoří bílá masa a rozdrtí drakkar jako ořechovou skořápku... Upřeně třeštil do tmy unavené oči a chvilkami mu hlava padala na prsa a oči se zavíraly.

„Bojovníku?" ozvalo se zničehonic. Bůh Aegir na okamžik rozehnal mraky a jemňounké, nadýchané světlo hvězd potáhlo loď a spáče zlatavou linkou. Kdosi zavrčel a obrátil se na druhý bok.

Muž na hlídce zpozorněl a zvedl hlavu.

„Bojovníku, je to ledovec?" opakoval Cedric, princ z keltského Gwyneddu a zvedl se, přidržujíc si na zádech huňatou zimní vlčinu.

„Přeji si, aby tomu tak bylo," ucedil mladík na hlídce. „Orkadské ostrovy jsme minuli, a jediná země za nimi... Modli se ke svým bohům, Cedricu Drakomore, aby to nebylo zaledněné pobřeží..."

„Teď? Na konci léta?" polohlasně štěkl gwyneddský princ. „Možná je to jen poprašek bílého popela po výbuchu sopky..."

Další z mužů se posadil a rozespalým hlasem cosi zanadával.

Cedric umlkl, ale už po chviličce se zvedl a opatrně našlapujíce mezi spícími se vydal za záď. „Na Skřetích ostrovech se vypráví o zemi, kde je pořád zima a chlad. O zemi, již obtéká studený proud přímo ze severních mořských pustin... O Ledové dračí zemi..."

Mladík u kormidla se rozpačitě zavrtěl, ale posunul se, aby se mohl gwyneddský princ posadit vedle něj. „Už jsem tam byl. Proto jsem slíbil Aegirovi tu nejhezčí otrokyni, co na mne čeká v mé skale, jestli se odtud vrátíme živí..."

„Chceš obětovat život panny za záchranu svého života? " otázal se Kelt a v jeho hlase bylo znát opovržení.

„Proč urážíš, Kelte?" odsekl viking. „Ole Medvěd by mne srazil do vln, kdybych ti teď rozštípl lebku! Kde jsi přišel na to, že by nějaká moje otrokyně mohla být panna? Rytířství kazí muže..."

Zažehli jsme ohně a přisunuli do nich ohořelé konce vonných borových kmenů. Dlouho do noci jsme přemýšleli. Ještě se nenašel takový, který by Cedrica Drakomora porazil. A on se zítra vylodí na souši, docela jistě. Přísaha mu nedovolí jednat jinak...

* * *

Cosi narazilo do boku drakkaru a polovina mužů byla okamžitě na nohou. Mladík se vytrhl z rozhovoru a s tváří, pokřivenou hrůzou, přehlédl moře. Všude, kam až oko dosáhlo, se na vlnách pohupovaly kusy ledu. Lanoví tuhlo pod rukama a pokrývalo se kluzkou slupkou ledu. Nad hladinou se rozlehlo příšerné zaskřípání a kýl lodi o cosi zadrhl.

„Dno!" vykřikl Ole Medvěd.

„Pobřeží," přikývl Cedric a pobledl ve tváři. Vstal, trochu zavrávoral a zhluboka se nadechl. Stalo se to, čeho se bál. Ve vzduchu nebyl cítit svíravý chlad ledových polí, pach trusu buřňáků a tlející vnitřnosti tuleně, roztrhaného bílým medvědem. Povětří se zalykalo kyselým pachem dračích slin.

„Ole Medvěde!" vykřikl se špatně skrývaným vztekem v hlase. „Když muž zabije draka, je to vítězství smrti nad smrtí. Kolik dní jsem po takovém triumfu proležel, umírající na spáleniny a otravu z dračího dechu! Když moje sestra skončila v dračích spárech, přísahal jsem, že kovem budu trestat dračí hněv, že se utkám s každou z těch bestií, kterou potkám. V Ledové zemi před námi jich žije víc, a rytíř jako jsem já, svou přísahu zrušit nemůže. Zabiji jednoho a druhý mne sežehne jako trávu letní požár... Chtěl jsem zabít orkadského draka, zaplatil jsem ti za cestu, a ty jsi mne dovezl sem!"

„Kam?" nechápal vikingský jarl. Skřetím bajkám o cizích zemích se vždycky smál.

„Do Ledové dračí země!"

* * *

Skrývali jsme se mezi skalami a metali los, kdo první zaútočí na Cedrica Drakomora.

* * *

Vycházející slunce se roztančilo po sněhových muldách jako rej sklavěnských tanečnic v červeném aksamitu. Drakkar se natočil s mořským proudem a pomalu si razil cestu ke břehu.

Cedric byl najednou jiný než včera, když si ještě přihýbal z rohu plného piva a ukusoval uzené jehněčí. Beze slova spínal popruhy a sponky koženého brnění, lesknoucího se zataveným křemenným prachem, přetíral čepel meče kusem loje,

aby mu šel rychleji z pochvy na zádech, a co chvíli se díval k hřebenu pahorků nad zátokou. Ole Medvěd dvakrát trhnul kormidlem a drakkar se zapíchl přídí do štěrku z oblázků a ledových krup.

Cedric přeskočil obrubnici a zabořil se botama do rozměklého ledu. „Jestliže nepřijdu do večera, odplujte, jarle," obrátil se na Oleho. „To by znamenalo, že jsem potkal dalšího..."

Cedric se ještě vrátil pro kus uzeného, ukousl si a zbytek si zastrčil za křemenný pancíř.

* * *

Na chviličku se zastavil a my zatajili dech, aby snad nespatřil obláčky páry, vystupující z našich tlam. Pak udělal první krok a vstoupil na sněhový jazyk, který jsme před ranním mrazem pokropili vodou. Uklouzl a zřítil se přímo dolů mezi nás.

Statečnost z něj jen čišela a jeho hlas se ani nezachvěl. Točil se kolem dokola, měřil si nás zlobným pohledem zpoza bronzového krytu přilby a napřaženým mečem se snažil udržet nás v dostatečné vzdálenosti...

Bylo nás pět. Pět nejslavnějších válečníků z dračí rasy. Svými křídly bychom zvedli orkán, kdyby se nám zachtělo. Plamenem z našich tlam bychom k strachu přinutili i boha vulkánů...

V těch dobách žil na zemi jeden jediný člověk, který dokázal zabít draka, a ten stál před námi. Vysmíval se nám pokřiveným, zkamenělým úsměvem a páchl. Lidem se to stává ve chvílích největšího strachu...

* * *

I přesto bojoval jako lev. Jeho meč nám páral břicha a jeho oči metaly blesky hněvu.

„Necháme tě žít a ty odejdeš a nikdy se už nevrátíš..." vykřikl jsem lidskou řečí. Jen zavrtěl hlavou a ťal po Víbriovi. Můj nejlepší přítel zařval tak mocně, až na ledových horách zaduněly laviny. Proud jeho horké krve smočil mé tlapy a Víbrius dokonal. Byl osmým z mého národa, který padl Cedricovou zbraní.

„Necháme tě žít a staneš se naším přítelem." zasípal jsem uprostřed boje. „Oslavíme tento den, Cedricu Drakomore, budeme jíst a pít a pustíme tě domů s truhlou nevídaných skvostů..."

A Cedric vyrazil vpřed a svůj slavný meč zarazil Bucefalovi až po jilec do chřtánu. Bucefal, šlechtic v dračí rase, zachroptěl a začal zpívat píseň smrti.

Cedric Drakomor zůstal beze zbraně. A my se před ním tyčili jako tři skály, jež se na něj každou chvíli sesypou a navždycky jej pohřbí...

„Necháme tě žít," zazpíval jsem znovu a zalykal se obdivem k jeho statečnosti. „Necháme tě žít a pod tvým velením ti dobudeme království, nad kterým slunce nezapadne..."

Z pouzder v podpaždí vytrhl dvě dýky a vrhl se proti překvapenému Ríosovi. Můj bratr už nestačil uhnout hlavou a zařval bolestí, když mu dýky v Cedricových rukách protrhly oční blanky a utopily se v bělmu a krvi.

Poslední z mých druhů se vznesl a za chviličku přinesl lidskou dívku, roztřesenou pláčem a zimou.

„Pohrdls dary," zasípal jsem znovu a přistrčil ji až k němu. Sundal si plášť a přehodil jí ho přes nahá ramena. „Necháme ji žít, když se vzdáš!" řekl jsem. A on, Cedric Drakomor, který ten den zabil tři z našeho rodu, odhodil zbraně i křemenný pancíř a nechal se sežehnout na prach. Kvůli dívce, kterou neznal.

Takoví jsou lidé...

ze severu... Zpěv marnosti

Povzdech

Na severu jsme nikdy nežili.

Bylo to místo, kam patřili lidé. Kam jsme je chtěli jednou zahnat. Vzali nám zemi, ale my nebažili po tom, aby po nich zbyly jen mrtvé kosti v rozpadlých ruinách jejich domů... Chyběly by nám jejich dívky, jejich zpěv, tanec a křehké maso, když na to přijde...

Jen jeden z nás se kdysi vydal mezi ledovce, aby přinesl zprávu, co se tam skrývá. Nikdy se nevrátil. Snad se mu křídla potáhla námrazou a on se zřítil na špičky ledových ker, ostřejších než ocelové dýky lidí. Snad se potopil do moře, aby si nalovil pro svůj hladový žaludek tuleně, a zatímco se prohánět mrazivým mořem, zatáhla se nad ním hladina do jediného ledového příkrovu...

A snad tam našel ostrov, zahřívaný teplým mořským proudem nebo lávovým jezerem ve slujích pod povrchem. Snad tam našel bájnou zemi, kde lidské dívky chodí v šupinách, aby se zalíbily svým dračím pánům...

A možná našel odpověď, proč se samcům našeho druhu víc líbí ty lysé, drobné samičky zakutých rytířů, než ty, jež nám snášejí do sopečných vyhřátých jezírek vejce s potomstvem...

Když vdechuji kouř černého lotosu, mám vidiny budoucnosti a bojím se. Že dočista ztratíme zájem o šedozelené družky naší rasy a jednou vyhyneme, obklopeni tančícími světlovlasými lidskými otrokyněmi.

Za vším hledej ženu, řekl kdysi jediný dračí básník Jilocasin. My kvůli nim vyhyneme, nikdo to už nezachrání, ale potom..!

Potom to začnou říkat i lidští muži. Už teď kvůli nim nezabíjejí jen nás, ale i sebe navzájem...

Všichni pomřeli, do jednoho. Kalená ocel v rukou mužů jim stínala hlavy a louče namočené v pryskyřici jim vypalovaly oči. Lidé je nenáviděli a nutili je bránit se a zabíjet...

A kdo dnes věří, že byli? Děti s napětím naslouchají pohádkám a v koutečku duše věří, že Honza draka zabije. Bývalo to tak, princezna by se nevrátila, kdyby její věznitel nevydechl naposled. Ne, že by ji nepustil...

Dívky ze Sedmihradska a Uherské Horní země, panny ze Srbska a plavovlasé Rusky ronily krvavé slzy, když je hnaly důtky na jih do osmanských harémů... A pokud měla některá z nich štěstí a po nějaké době její otec či celá vesnice sehnala zlato na jejich vykoupení, chtěly se vrátit jen ty, na které zbyla práce v kuchyni či prádelně. Těm s hlubokýma očima a kočičím tělem se už nechtělo z přepychu, od vodotrysků a fondánových cukrlat...

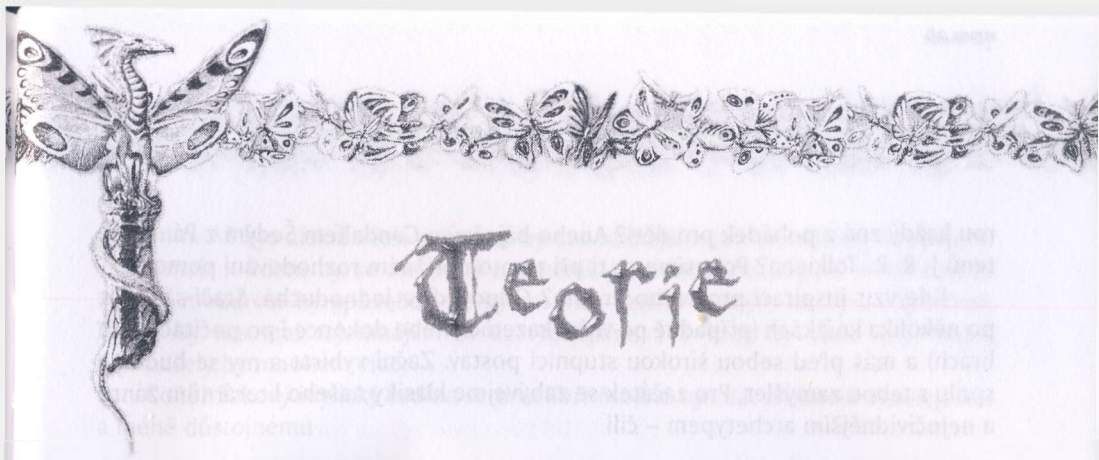
Panny, unesené do dračích doupat, by zpátky také nešly. Nejlepší básník mezi draky, sám Jilocasin, napsal v jedné své milostné básni:
(volný překlad z latiny)

Navštiv mne zas, milenko sladká!
Pro jejíž ano láskou zmírat,
s ní laškovat, rty její líbat,
oddávat se hrám milostným...
Milenko sladká, zda-li smím?

Která by odmítla, když ji doma čeká třískání prádla o kameny v ledovém potoce, v případě princezen deset dětí a pás cudnosti na dobu, kdy bude její pán pryč? Draci žárliví nebyli, alespoň žádná stará legenda o ničem takovém nevypráví...

O způsobu laškování panny s drakem legendy také nic neříkají. Výše zmiňovaný Jilocasin však údajně složil veršovaný traktát, který je této problematice věnovaný, opět zcela pomíjí dračí samice a věnuje se jen a pouze vztahům draků a dívek...

ilustrace Jana Žižková



Deset jmen mága

1. část

Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar

Každý ví, jaký má být opravdový rytíř, ale ne každý ví, jaký má být mág. Vzdor tomu je to postava, jejíž vedení je pro zkušeného hráče velkým potěšením. Chtěli bychom ji přiblížit i těm, jež se setkali s hrami na hrdiny teprve nedávno.

Je klamným zdáním, že je hraní mága jednoduché a samozřejmé. Není to silák zakovaný ve zbroji ani mazaný zlodějíček. Mág je víc než jen vrhač ohnivých koulí. Je to mudrc, luštící tajemství zapsaná na ztrouchnivělých pergamenech, vládnoucí mocí schopnou formovat skutečnost, měnící silou své magie dějiny světa. Má-li být tato postava hrána dobře, je třeba se zamyslet nad několika prvky, které jsou s ní neoddělitelně spojeny. Právě na tyto prvky bychom chtěli v tomto článku zaměřit tvou pozornost.

Tvorba postavy obvykle končí několika málo či více hody kostkou a vyplněním omezeného počtu tabulek (samozřejmě existují systémy, které od hráče vyžadují trochu víc invence). Ve skutečnosti se však právě v té chvíli musíš začít zamýšlet, kým chceš být. Předpokládejme, že chceš být mágem. Jistě si uvědomuješ, že nestačí říci: „Jsem čaroděj." Je to hra na hrdiny! Musíš hrát roli a ne lhostejně házet kostkami. Zapřemýšlej tedy, jakým mágem by ses chtěl stát. Snad všemi váženým Gedem z Čaroděje Zeměmoří Ursuly K. Le Guinové? Či strašlivou Babou Jagou, kte-

rou každý zná z pohádek pro děti? Anebo báječným Gandalfem Šedým z Pána prstenů J. R. R. Tolkiena? Pokusíme se ti při tomto obtížném rozhodování pomoci.

Kde vzít inspiraci pro svého hrdinu? Odpověď je jednoduchá. Stačí sáhnout po několika knížkách (případně po videokazetách nebo dokonce i po počítačových hrách) a máš před sebou širokou stupnici postav. Začni vybírat a my se budeme spolu s tebou zamýšlet. Pro začátek se zabývejme klasiky našeho literárního žánru a nejočividnějším archetypem – čili

běžným čarodějem.

Čaroděj je typická postava zabývající se magií, příkladem mohou být Ged z Čaroděje Zeměmoří Ursuly K. Le Guinové nebo Belgarat z Belgariády Davida Eddingse. Zdá se, že v systémech *AD&D* a v *Krystalech času* je preferován právě tento druh mága.

Adept tohoto druhu je obvykle obdařen nadprůměrnou mocí a talentem. Jeho původ je v podstatě nevýznamný, pokud si jej všimne nějaký mistr, který si usmyslí ukázat mu pravou cestu. Právě to se stalo v případě Geda. Avšak jen talent nestačí. Je třeba ještě pracovat a učit se obtížné umění spřádání kouzel. Učení je pro takového čaroděje probádáváním tajemství světa, která mu dávají moc potřebnou k tomu, aby učinil život lepším, šťastnějším a spokojenějším. Proces učení a zdokonalování se samozřejmě není krátký – v zásadě trvá celý život. Čaroděj je osobou osvícenou, inteligentní, disponující ohromnými znalostmi, moudrou. Je upřímný, žije podle své povahy, snaží se zachovávat rovnováhu přírodních sil, i když častěji stojí na straně dobra. Jeho umění má hlavně pomáhat lidem. Život je pro něj nejvyšší hodnotou a proto jej bere, jen je-li k tomu přinucen. Jeho moc je silou, která neexistuje sama pro sebe – je pouhým nástrojem, který lze využít různými způsoby. Každý čaroděj je však mocně svázán se svou magií a uměním – udělá hodně, aby si je udržel. Přirozeně ho láká získávání větší síly a poznávání nových zaklet, uvědomuje si však nebezpečí, která to s sebou přináší. Ví, že existuje hranice, kterou nemůže překročit, protože by to mohlo znamenat přechod k temným silám.

Takový čaroděj se obléká jednoduše; obvykle nosí šedý plášť s kapucí a opírá se o dřevěnou hůl, která je symbolem jeho moci. Celý oděv má prošpikován nejrůznějšími kapsičkami a na různých místech připevněnými váčky obsahujícími ingredience ke kouzlům. Proto se kolem čaroděje obvykle vznáší typická vůně.

Pomysli, jak bys zkusil hrát takovou postavu? Pokud bys byl začínající čaroděj, měl bys jen nevelkou moc. Krom toho by ses pokoušel co nejlépe pomáhat zbytku družiny, plně bys využíval své umění a znalosti. Nevyvyšoval by ses nad jiné a navíc by ses snažil urovnat spory mezi tebou a tvými společníky. Celou dobu bys jistě pátral po nových kouzlech a získával bys čím dál víc znalostí, abys mohl lépe sloužit

ostatním. Až bys získal větší moc, stal by ses vážnějším (a váženějším) čarodějem. Tvůj vztah k lidem by se ale příliš nezměnil, jen hlubší pochopení světa a větší životní moudrost by způsobily, že by ses více vzdálil běžným lidským starostem. Tehdy by ses stal tajemnějším a uzavřenějším. Tvé rady by však byly hlubší a přinášely by mnohem více.

Cože? Takový idylický hrdina se ti nelíbí? Možná bys dal přednost veselejšímu a méně důstojnému

kejklíři – šaškovi.

Vzpomeň si na Toma Bombadila z Pána prstenů. Možná to nebyl obyčejný čaroděj, ale zato hned víme, o koho jde. Kejklíř je šašek, který užívá čáry k tomu, aby pobavil sebe i ostatní, nebo aby si z někoho vystřelil. Nebere život vážně. Považuje jej spíše za velké představení plné vtípků a směšných scének. Vždycky vidí život z dobré strany, ne z té černé, smutné. V každé, i té nejhorší situaci se zmůže na vtip – často k tomu používá magii, která je pro něj hračkou a mnohdy i zdrojem obživy. Za skutečný úkol nepovažuje jen vyřešení nějakého problému, ale nalezení takového řešení, které by bylo směšné a zábavné. Takový obraz kejklíře neznamená, že je to postava využívající jen ta nejjednodušší a nejslabší kouzla. Někdo takový se může zabývat i mocnou magií, která se v jeho rukách mění ve smrtící zbraň, jakou je sám smích. Kejklíř nebere vážně žádné tradice čarodějů – i jeho úbor je spíše nevázaný. Má přátelský vztah k lidem, je poctivý a jeho často drsnější žerty nemají nikoho naštvat (i když tak mohou působit).

Jenže jak takového kejklíře hrát? Především musíš stále žertovat. Nikdy nesmíš být vážný ani unavený. Zamysli se, jestli se opravdu dokážeš vcítit do takového hrdiny? Jsi dost vtipný? Dokážeš celou dobu žertovat a nebojíš se, že ti jednou společníci za tvé zlomyslné kousky pěkně namelou? Pokud některou z podmínek nesplňuješ, můžeš se vždycky stát

temným iluzionistou,

který využívá podobné metody, ale s úplně jiným cílem. Knižním příkladem můžem být klaun z příběhu To Stephena Kinga. Je to mág, který využívá svou schopnost vytvářet iluze k oklamání a zmámení jiných, k očernění skutečnosti, k ukrývání falše a ohavnosti pod roušku krásy a pravdy. Iluzionista je úmyslně záporný hrdina. Schopnosti, které má, a umění manipulovat lidmi pomocí podvodu, klamu a intrik, jsou pro něho prostředkem k získání moci. Často je to osoba nemocná, která sama padne do vlastoručně utkaných sítí světa fantazie a iluzí.

Není snadné hrát takovou postavu. Asi už víš, že hrát záporné hrdiny vůbec není jednoduché. Být velmi zlý je vlastně stejně těžké, jako být velmi dobrý. Jako

iluzionista by sis měl pamatovat, že tvůj hrdina se nebaví masovými vraždami. Raději splétá zákeřné sítě, do nichž láká své oběti a pak je nelítostně využívá ke svým vlastním, temným cílům. Musíš dávat pozor, aby skutečná podstata tvé postavy byla před tvými společníky dobře skryta. Pokud tě odhalí, nemůžeš spoléhat na jejich slitování.

Nu co? Chybí ti trocha talentu na intrikána? Ale všeobecně se ti ta myšlenka zamlouvá? Pak se můžeš rozhodnout stát se

vědmou,

nebo jejím mužským protějškem, některými nazývaném zaklínač (neplést s profesí Geralta). Jistě znáš pohádku o Babě Jaze, která chtěla sníst Jeníčka a Mařenku. Jistě si snadno představíš stařenu bydlící v chaloupce na muří noze, vařící odvary z ještěrčích ocásků, zmijích kůží a muších křidélek. Stařenu, která se zapletla s ďáblem (možná je to i jeho milá) a dokáže svého pána povolat na pomoc. Umí rovněž uříknout, čímž vyvolává nemoci a působí neštěstí. Zná spoustu temných tajemství, o kterých nemá nikdo jiný ani ponětí. Dokáže sesílat nejrůznější kletby a je zvyklá působit zlo. Vědmy žijí převážně samy, i když se často setkávají na sabatech (známým místem jejich sletů byla – a je – Lysá hora). Jejich častými společníky jsou různá zvířata – krkavci, kočky a krysy. Kouzla užívají zřídkakdy. Častěji provozují rituály a shromažďují kouzelné elixíry, zvané lektvary (například z vraního oka či laskavce). Jedna vědma z tisíce je mužského pohlaví a nazývá se zaklínač. Jeho obraz byl představen ve filmu Warlock. Dobrým příkladem zaklínače je rovněž všem dobře známý čaroděj Gargamel.

Dokážeš si představit sebe sama jako vědmu? Základní věcí tu je společenský původ – vědmy žily převážně ve vesnicích, v nerozvinuté civilizaci, kde se magie vázala především na rituály a často byla placena v naturáliích. Měl by sis rovněž zapamatovat, že můžeš svého pána kdykoliv omrzet. Za druhé, většina lidí nemá vědmy v lásce a jednoho krásného dne se můžou rozhodnout upálit tě na hranici. Krom toho je to osoba zlostná, hledící na svět pokřiveně a plnící vůli satana – na to pamatuj. Může být pěšcem v mistrovské hře svého pána. Jestli se však nerad necháváš někým řídit a zároveň bys chtěl mít spojení s nadpřirozeným světem, můžeš se přece stát

démonologem

– mágem, který se zabývá vyvoláváním démonů. Je to obvykle sečtělý a vzdělaný člověk, který získal moc přivolat mocné spojence. Démonologové jsou skrytí, žijí obvykle osaměle ve věžích plných divů, které často popisoval Robert E. Howard ve svých dílech o nesmrtelném Conanovi. Životy jiných pro ně nemají cenu,

často je tedy berou při krvavých invokačních obřadech. Při využívání své moci riskují smrt, ztrátu rozumu i duše, či dokonce i něco horšího. Přivolávají démony, aby jejich moc a sílu použili k vlastním cílům. Často po nich žádají odpovědi na otázky. Prohledávají starobylé knihy, pergameny, vydávají se na daleké cesty a hledají jména démonů, způsoby jejich vyvolání, tajemné rituály. V jejich životě jsou důležité hlavně získané znalosti a moc nad ostatními bytostmi.

Není snadné vcítit se do postavy démonologa. Jestli se však rozhodneš hrát takového mága, pamatuj, že se budeš snažit využít zbytek družiny k vlastním cílům. Nebudeš nikomu důvěřovat, protože nevěříš nikomu a ničemu krom sebe. Budeš rovněž zřídkakdy užívat kouzla v běžném významu slova. Tvá magie je určena k přivolávání bytostí, které ti mají sloužit. Proto za tebe budou riskovat jiní. Zaujmeš pozici někde v týlu a budeš tahat za příslušné provázky. Není to snadný úkol.

pokračování příště

přeložila Hana Vlčinská
ilustrace Bohuslav Pučan

Elf hraničář Xaxy a jeho dobrodružství

aneb

Jak v žádném, ale opravdu žádném případě nepsat

3. část

Cyril Brom

Minule jsme se podívali mimo jiné na to, co byste měli udělat, než začnete psát, jak by měly vypadat přímé řeči a co je to rychlost děje. Nyní se zaměříme hlavně na popisy a přirovnání a v závěru si povíme pár slov o tom, co s hotovým textem.

Kapitola desátá – Popisy

I pokud nebudete psát podle Dračího doupěte, budete jím (jestliže ho hrajete) do značné míry ovlivněni, zejména při popisování. Je třeba myslet na to, že popis v DrD je úplně něco jiného než popis v povídce a že čtenář má svou vlastní fantazii, které stačí naznačovat, nikoli podstrkovat všechny detaily.

Uvažte tyto dvě ukázky:

Lžička při míchání lehce cinkala o stěny šálku.

Zamíchal si černý čaj z pytlíku v šálku s červenými puntíky o vnitřním průměru pět centimetrů stříbrnou lžičkou, na jejíž rukojeti byla rytina hradu Karlštejn.

Nezdá se vám, že v druhém případě cosi přebývá? Navíc naprosto zbytečně? Vždyť copak potřebujeme vědět, jak široký byl šálek? Nemohli bychom tento detail nechat na čtenáři? A navíc: byť jsme konkrétní sebevíc, podaří se nám udělat dokonalý obraz? – Je snad ve druhé ukázce psáno, jestli byl pod šálkem talířek a jaký tvar mělo ouško?

Pokud vám nebyla předchozí ukázka dostatečně jasná, zde následuje ještě jedna:

Pomalu se rozkoukával. Pochodně byly zavěšeny asi metr a půl nad zemí na stěnách stojících proti sobě ve vzdálenosti tři metry. Obě stěny spojovala další stěna, která byla

proti němu. O ní byli opření další dva elfové, Thern a Fli. Spali. Alespoň doufal, že jen spali.

Podíval se na strop. Byl vysoký tři metry. Takže vlastně byl v cele o tvaru krychle.

Toto se povedlo napsat mně zhruba před pěti lety. Takže když brojím proti psaní podle DrD, vím, proč to dělám. Oč lépe bych býval udělal, kdybych do povídky napsal toto:

Ležel ve studené kobce a viděl, že tam jsou s ním ještě další dva elfové, Thern a Fli. Po stěnách tančily plameny louče a v jednom rohu kapala ze stropu voda.

Mimochodem, všimli jste si, že pochodeň je (naprosto nelogicky) *uvnitř* vězení? To proto, aby se elfové mohli dostat ven. Ovšem takovéto *faux pas* si v povídce, kterou posíláte k otištění nebo do soutěže, nemůžete dovolit.

Dále si dávejte pozor na přebytečnost informací:

Byl to listnatý les a všude v něm rostly samé olše. Zrovna byl podzim a tak k zemi padalo listí a tlelo na zemi. Foukal vítr.

Podtržené části textu jsou zbytečné. Cožpak olše jsou jehličnaté? Cožpak listí padá jindy než na podzim? Má nějaký zvláštní smysl, že foukal vítr?

Kolem něj se tyčily stovky olší, zem byla pokryta spadaným listím. Jeho nohy s šustěním brouzdaly v té barevné nádheře a ranní rosa mu máčela nohavice.

Když tedy popisujete novou scénu nebo postavu, nesnažte se obsáhnout všechno. To se samozřejmě týká i vybavení postavy (*Měl u sebe: krátký meč, luk a toulec se šípy (jeden stříbrný), šaty obyčejné...*). Popisují se jen věci, které jsou důležité v dalším ději, dokonce se o nich nemusíte zmiňovat najednou, ale v různých částech textu. V případě elfa Xaxyho je důležitý pouze meč, protože to je jediná věc, kterou používá. Jistou roli by mohl hrát i luk: tím, že ho má postava u sebe, dáváme čtenáři najevo, že s ním nejspíš umí zacházet – ovšem v naší ukázce Xaxy luk nepoužije, a tak se čtenář o této jeho schopnosti může dozvědět později.

Kapitola jedenáctá – Přirovnání

Nyní se podívejme trochu blíže na přirovnání. V ukázce na začátku článku se vyskytuje pouze jedno: *Páchly jako žumpa.* Přirovnání má mnohem větší účinek než pouhé přídavné jméno, protože je konkrétní a evokuje v mysli čtenáře jasnou situaci, kterou zná. Jestliže napíšete, že *nestvůry příšerně páchly*, kdo má vědět, jestli páchly jako nemyté nohy, záchod, kanály před bouřkou, plesnivý kompot, sirovodík, mrtvola, zpocený dědek nebo žluklé máslo? Co si má čtenář vybavit? Pokud napíšete, že *páchly jako žumpa*, je smrad jasně definovaný a nezaměnitelný.

Ale nesmí se to přehánět:

Jeho meč se jako blesk řítil na krk, zakousl se do něj jako do másla, až hlava vystartovala z krku jako nakopnutý fotbalový míč a táhla za sebou krvavý ohon jako kometa. O zeď se rozprskla jako přezrále rajče.

Kromě toho, že výše zmíněný úryvek je čistě absurdní (proč by měla hlava odletět jako nakopnutý míč?), se tam pětkrát opakuje slovo *jako*. Už dvě přirovnání těsně za sebou by se měla zvážit, natož pět. Pokud jsou opravdu nezbytná, musíme si pomoci jinak, například přídavkem, příslovcem či prostým nahrazením slova *jako*:

Jeho meč se rychlostí blesku řítil na krk, zakousl se do něj jako do másla, až hlava vystartovala z krku podobna nakopnutému míči, táhnouc za sebou krvavý ohon komety. O zeď se rozprskla jako přezrále rajče.

Leč i v tomto případě, přestože jsme zabránili opakování slova *jako*, je text špatný. Čtenář je zahlcen přemírou informací a neví, co si má představovat dřív.

Rovněž není dobré přirovnávat k něčemu, co čtenáři neznají, nebo co neexistuje:

Bylo to ostré jako odkryté piny. (Piny – tenké kovové vývody na počítačových kartách.)

Měl vlasy černé jako havran. (Havran nemá vlasy.)

Jeho slova česala vzduch medem. (Vzduch se zásadně medem nečeše.)

Také je lepší se vyhnout standardním klišé typu: *Byl zelený jak sedma.*

Vždy, pokud použijete nějaké přirovnání, zkuste zavřít oči a danou věc si na jeho základě vybavit. Je jasnější? Nebo se naopak ztrácí v mlze? V druhém případě přirovnání nemilosrdně vyškrtněte, byť by věta jako taková zněla sebelíp.

Kapitola dvanáctá – Nezapomínat na logiku

Problém logiky neleží, jak bychom si nyní mohli myslet, pouze v psaní podle Dračího doupěte. I ti, kteří si vymýšlejí vlastní děj, se jim občas nevyhnou. Mám-li se vrátit k první kapitole – ukázce – z našeho povídání:

Už jste někdy viděli, že by slunce zezelenalo strachy? Nebo mrtvoly, které křičely bolestí? Nebo nestvůry, které si poklepávají ostřím šavle o dlaně? Nebo někoho, kdo u sebe nosí sedm vystřelených šípů? Nebo skřety, kteří vybili vesnici, ale nestačili na dva desetileté kluky?

Tyto výstřelky nejlépe zlikvidujete, když po dopsání povídku necháte nějakou dobu ležet (alespoň čtvrt roku) a pak se k ní vrátíte. Budete se divit, co naleznete chyb. A nezapomínejte si klást otázky jako: Mohli to tak opravdu udělat? Stihl by tam za tu dobu doběhnout? Nebylo by jednodušší, kdyby to udělal nějak jinak?

autor: **Filip Bečvář**

autor: **Lukáš Hlubek**

Jeskyně

Chrám ohně

Jiří „Agupi" Mlnařík

Úvod – Taria, roku 95 CL

Poznámka pro PJ: vyber z družiny buď trpaslíka nebo kudůka, v případě nutnosti se může jednat i o hobita – na slavnostní hostinu pána Duag-Dorru u příležitosti otevření dalších slují bude těžko pozván někdo z „velkých". V případě, že ve tvé družině taková postava není, mohlo by se jednat buď o postavu, která je proslulá v boji či ve svém odborném umění, případně někdo, kdo vykonal čin chválený mnohými trpaslíky (záchrana života ap.). Této postavě – ale jen jí! – přečti následující text. Koho si do své družiny postava vybere, by mělo být na ní.

Hostina byla báječná – pán Duag-Dorru sám provedl slavnostní hosty novými podzemními sály; v největším už bylo přichystáno mnoho stolů, prohýbajících se jídlem i dobrým pitím. Po nezbytných písních vyprávějících o příchodu trpaslíků na Dračí poloostrov a budování nového sídla v podzemí Štítových hor byl dán pokyn ke slavnostnímu přípitku, po kterém následovalo nekonečné množství chodů, vyprávění a písní ponurých, rozverných i dojemných – povětšinou pochopitelně o zlatu a dolování.

Na závěr, když jídlo docházelo a všem v krvi kolotalo místo krve rudé víno dovezené pro tuto příležitost z dalekého jihovýchodu, se pozvedl stářím shrbený, šedobradý trpaslík,

který však ani ve svém požehnaném věku neodložil zbroj. „Á, Ginbar bude vyprávět pohádky…" šťouchl do tebe vedle sedící červenolící hobit a zakousl se do jednoho z posledních kousků divočiny. A trpaslík skutečně začal vyprávět…

„Stalo se to kolem roku 40, nedlouho poté, co jsme s malou družinou překročili hranice Urgury. Nešli jsme sem kvůli dobrodružství ani kvůli penězům – to druhé by tenkrát ani nešlo. Po pravdě řečeno jsme měli trošku naspěch poté, co nám jeden z urgurských velmožů nezaplatil a my ho tak dlouho osekávali, až se nám díval z očí do očí. A protože jsme si rozhodně nebyli jisti, že oprátky urgurských gard nesahají až sem, jen jsme v první osadě přespali a vyrazili k severu – dnes byste řekli do Vraních hor. I tehdy nás uvítala černá hejna. Bloudili jsme horskými průsmyky, skrývali se před draky, kteří nad kopci občas přelétali a pokradmu lovili tvory, kteří byli méně opatrní než my. Po mnoha týdnech putování jsme pak dorazili před vysokou skalní stěnu, v níž se otvíral temný otvor jeskyně." Tady se trpaslík na chvíli odmlčel a zhluboka se nadechl, jako by měl skočit do hluboké vody a ne pokračovat v načatém příběhu. „Nic zlého jsme necítili, kámen byl dobrý a tak jsme jeskyni uvítali jako příjemné místo pro nocleh. Kdeže by nás napadlo v té pustině pátrat po stopách… Spokojili jsme se s tím, že prostor nepáchl medvědem ani jinou zvěří a to, že jeskyně pokračuje dál do nitra skály, nás pranic neznepokojovalo. První hlídku držel můj bratr Gindag – nespali jsme však dlouho, když nás probudil a mlčky ukázal na otvor vedoucí do hlubiny. Dobře víte, že trpasličí ucho slyší ve skále i přešlapujícího šotka, ale dali bychom krk na to, že už jen nějakých sto, stopadesát sáhů od nás kdosi jde z jeskyně ven. A skutečně – po chvíli se v otvoru objevil matný přísvit, vyskočily stíny a pak se objevila dvojice tvorů, připomínajících skřety. Jeden z nich nesl pochodeň a protože se skřety jsme měli své účty, nedržel ji dlouho – naše šipky však nezasáhly druhého z dvojice a ten se okamžitě otočil a prchal zpět. Vyrazili jsme za ním, zvuk jeho nohou se však vzdaloval (taky se tam vyznal mnohem lépe než my). Gindag běžel první a dodnes vzpomínám na okamžik, kdy vyběhl za ostrý zákrut a nešťastně podklouzl… jeho zoufalý výkřik se odrážel od stěn skalní rozsedliny, kterou jsme spatřili, když jsme doběhli ke stejnému místu. Gindag snad jen o pár coulů minul železný sloup, na nějž byla ukotvena lana visutého můstku a zřítil se do hlubiny. Jeskyně, kterou jsme přišli, pokračovala za rozsedlinou dalším otvorem, ve kterém právě mizel druhý z prchajících – zatmělo se mi před očima a vrhl jsem se po můstku za ním. První šipku, která se mi zabodla do ramene, jsem ani necítil a střelce, jemuž pomalu klesající mříž vytvářela chabou ochranu, jsem zasáhl vrženou sekerou. Vběhl jsem do jakési haly a tam chytil pod krkem tvora, který se tiskl k mohutným, železem pobitým vratům. Syčel na mne jakousi směsí obecné řeči, skřetí hatmatilky a něčím, co vzdáleně připomínalo elfí slova. Dlouho jsem svíral jeho hrdlo, než jsem začal vnímat křik svých druhů, kteří mne z nějakého důvodu nenásledovali. Pak jsem se otočil a zjistil jsem, co se stalo: mříž už mne zcela odřízla od mých přátel a v hale nebylo ani stopy po nějakém mechanismu.

Od pokusů přiblížit se k mříži mne odradila hned první šipka odněkud ze zdi nad vraty – naštěstí se střelec ukvapil a střela minula.

Tiše jsem doufal, že mne nebudou chtít napadnout přímo, když si mohou počkat a ve vhodné chvíli vystřelit, a objasnil jsem svým druhům, do jaké situace jsem se dostal. Jedinou nadějí bylo, že když se nedostanu do pruhů světla vycházejících ze střílen někde nahoře, mám šanci přežít aspoň do rána. Co udělám pak, jsem zatím raději ani v myšlenkách nerozebíral. Opatrně a naprosto potichu jsem se kolem stěn posouval směrem k mřížím a s trochou štěstí jsem se dostal až na dosah k vnějšímu světu. A v té chvíli jsem málem vlastní vinou přišel o život, neboť mnoho nechybělo, a vykřikl bych nadšením. I když střelec padl k zemi pod mříží, jeho tělo by nikdy klesající mříž nezadrželo – jeho kuše a moje sekera, která ho stála život, se však zkřížily a dosud držely hroty mříží kousek nad zemí. Tak tiše, jak jsem jen dokázal, jsem se protáhl pod hrozícími hroty a vplížil jsem na můstek. Jestli některý strážný spatřil pohyb, nevím, ale šipka, kterou vyslal směrem ke mně, se mi zaryla do boku – na nic už jsem nečekal a s rudými koly před očima jsem se vrhl na druhou stranu můstku. Pak už nevím nic. Měl jsem ale štěstí, žádná z dalších střel mne nezasáhla a měli jsme mezi sebou dobrého ranhojiče. Druhové mne donesli do jeskyně, kde dosud ležely naše torny, a tam mne ošetřili.

Kdo zná srdce trpaslíka, tomu je jasné, že jsme hned začali plánovat odvetu. Škoda, že náš pyrofor měl v truhle víc pavučin než surovin… Přepad jsme plánovali několik dní. Začali jsme tím, že jsme s velkým halasem odešli několik mil daleko a širokým obloukem jsme se vrátili ke skalám, kde jsme skoro dva dny hledali cestu na vrcholky. Rozsedlina, do které se zřítil Gindag, trhala skálu až na samý vrchol – jen stěží jsme zahlédli dobře sto sáhů hluboko visutý můstek, odsud vypadající spíš jako pavučina. Slanili jsme přes několik říms do výšky zhruba padesáti sáhů nad můstek, když jsme nedaleko od můstku zahlédli další otvor do nitra skály a rozhodli jsme se, že využijeme tohoto, možná nestřeženého, vchodu – pokud přímo souvisí s bránou, před kterou jsme stáli před několika dny.

Poslední část slanění jsme absolvovali brzy poté, co nadešla další noc. V otvoru byla tma a ticho, takže jsme po krátké chvíli zapálili pochodeň a rozhlédli se kolem. Stáli jsme v mučírně. Raději jsme nikdo nahlas neřekl, co nám všem v tu chvíli proběhlo hlavou – že otvorem, kterým jsme přišli, asi mnohem více tvorů odchází. Pak jsme zaslechli jasný zvuk gongu. Zpoza jediných dveří vedoucích z místnosti se ozvaly vzdalující se kroky, pak ještě jedny, mnohem vzdálenější a pak bylo ticho. Pootevřeli jsme dveře a spatřili kousek před sebou mříž – o tu se rychle a celkem bez problémů postaral přítel Barnad. Další z mříží v chodbě byla nezamčená. Prošli jsme k odbočce, do které zřejmě odešli strážní ode dveří vězení a museli jsme na chvíli zastavit, protože několik desítek sáhů od nás byly otevřené dveře do veliké místnosti, na jejímž opačném konci vcházelo do jiných dveří procesí postav v rudých a jasně žlutých róbách. Šli pomalu a trvalo dlouho, než poslední z nich vstoupil do dveří a zmizel za zákrutem – pak jsme stejným směrem vyšli my. Minuli jsme troje dveře a zdálo se, že všichni obyvatelé odešli. Prošli jsme až do oné velké

místnosti a zatajil se nám dech – z obrovité jámy před námi vycházelo velké teplo a když jsme se nad ní sklonili, zahlédli jsme v hloubce plamennou řeku. Obešli jsme jámu a nahlédli do několika dveří na obvodu místnosti – byly vybavené jako cely obyvatel nějaké sekty, nebylo zde nic, co by stálo za to odnést, snad až na nějaké hodinové strojky, ty tenkrát ale nebyly tím, co nás hnalo kupředu. Prošli jsme dveřmi, kterou místnost opustilo procesí a ocitli se nad schody, vedoucími kamsi dolů. Než jsme stihli udělat jediný krok směrem dolů, ozval se rytmický zvuk jakési odříkávané modlitby, zakončený však děsivým křikem, ve kterém bylo slyšet utrpení a zmar – snad někdo tam dole v bolestech umíral. To nejhorší se ozvalo hned potom… u nás, tam odkud pocházejí mí dědové, žil tvor, děsivý a prastarý, vládce ohně…" Trpaslík se odmlčel a bolestivě zamrkal. *„Tam někde dole řval a bušil do skály Dôg-gur, uzavřený a zřejmě svázaný nějakou magií – stačil nám jediný pohled na sebe a už jsme mizeli směrem, kterým jsme tušili bránu. Trpaslík naštěstí pod zemí orientaci neztratí a tak jsme se k bráně dostali velmi brzo – strážili ji jen tři tvorové, které jsme smetli z cesty a vyrazili bránou ven. Do rána jsme urazili dobře pětatřicet mil a zastavili jsme, až když jsme padali únavou.*

A říkám vám všem, kterým tenhle příběh vyprávím už posté," rozhlédl se trpaslík sálem, *„že jen pár desítek mil od dolů ve Vraních horách žije jeden ze starých, Dôg-gur, zhoubce, který čeká na svou příležitost. Nevěřte, jako jste nikdy nevěřili. Čekejte a spěte, nechejte ho, ať zesílí a rozbije skálu. Pak budete marně hledat sluj, která vás před ním ukryje. Dal bych tucet černých perel tomu, kdo ho najde a zničí… ale vám, vy samolibci, trubci v úlu, který je pro vás celým světem, nemá smysl nic říkat. Jste tady zalezlí a myslíte si, že starý Ginbar neví, co mluví a když, tak že máte svojí jeskyni. Já ale kdysi dávno toho tvora viděl a raději si lehnu zaživa do hrobu, než bych se s ním potkal podruhé."*

Trpaslík se naposledy podíval sálem, zavrtěl hlavou a odešel. „Teď bude celou noc sedět venku před branami a zírat k Vraním horám, jestli už odtud uvidí oheň," prohlásil hobit vedle tebe. „Nemá to už v hlavě v pořádku, chudák."

Ginbar skutečně sedí před branami, kouří stářím zčernalou dýmku a jakékoli postavě ochotně historku zopakuje. Pokud se bude jednat o postavu, která se chce postarat o Dôg-gura z čisté dobroty a starosti o dobro Tarie, není co řešit. Bude-li to zájemce o černé perly (zabití Dôg-gura za odměnu), odmítne Ginbar vyplatit jakoukoli zálohu, nabídne však sepsání smlouvy stvrzené pánem Duag-Dorru a u něj uložené – a že to je mezi trpaslíky záruka ceněná více než složení tuny stříbra!

Dobrodružství

Rozmístění CP

Během dopoledne je velmi pravděpodobné, že Irghové i Arghové (zejména ti, kteří studovali) dohánějí spánek a jsou jednotlivě ve svých celách. Výjimkou jsou ti

Arghové, kteří jsou toho dne určeni ke službě v kuchyni nebo k lovu (neloví se ale v žádném případě každý den). Každý z Irghů i Arghů má u sebe svou osobní zbraň (tesák s čepelí ve tvaru plamene).

V odpoledních hodinách se horní podzemí rozezní zvukem zvonků, kdy Arghové nacvičují základní rytmiku modlitby a přípravná kouzla, Irgové pak jednotlivá vyšší ohnivá kouzla. Většina zůstává po poledním jídle opět v celách, lovci se vracejí obvykle až k večeru.

Poté, co zmizí poslední sluneční paprsek, scházejí Irghové i Arghové (v doprovodu Irghů) do podzemí, kde studují, nacvičují kouzla a je-li vhodná oběť, přicházejí vykonat bohoslužbu k Dôg-gurovi. V té chvíli nezůstává nahoře nikdo kromě strážných u hlavní brány.

Protože život sekty je řízen zvukem gongu a zvonků, je více než jisté, že v případě přepadení a rozeznění kteréhokoli signálního zvonku je celé podzemí na nohou. Jakoukoli skupinu se budou snažit obklíčit či obejít zezadu, v případě proniknutí do A) se lovci pokusí s pomocí bolasa srazit dobrodruhy do propasti.

Kde jeskyně leží?

V Tarii, zhruba 20 mil jižně od Bathoru, je pás pobřežních skal jakoby v dávných dobách proražen obrovitým klínem. Mnoha soutěskami, které vyhloubily bystřiny řítící se z hor, lze projít do míst, kde cesty končí mezi vysokými vrcholky, snad jen osm mil od pobřeží. Poutník, který projde až sem, se téměř vždy obrátí zpět, ale pokud by přešplhal skalní hřbety, octl by se v malém chráněném území, do kterého tehdy doputovali trpaslíci. Tam je třeba hledat a je na PJ a snaze družiny, za jak dlouho najdou onu „vysokou skalní stěnu, ve které se otvírá temný otvor jeskyně". Navíc mohou dobrodruhové hledat skalní plošinu rozervanou průrvou, ap.

Do skalní stěny se zařezává původní jeskyně, v jejíž zadní části je viditelně uměle proražená štola dál do hloubi skaliska. Ta však po přibližně sto padesáti sázích končí a pod nohama dobrodruhů se objeví skalní průrva. Gigantická trhlina ve skále, oddělující dva skalní bloky, spadá příkře nejméně padesát sáhů dolů a nejméně dvakrát tak vysoko nad hlavami dobrodruhů úzkým otvorem spadají do soutěsky tápající paprsky světla. Přes soutěsku je natažen úzký visutý můstek, naproti dobrodruhům se do protější stěny zařezává další štola, po několika sázích přepažená masivní mříží. Stranou od mříže stojí dvojice tvorů s kušemi. Každému příchozímu odrecitují střelci jeden řádku základní, čtrnáctiveršové modlitby a jako odpověď očekávají verš následující. Není-li odpověď správná (ať už slovy nebo rytmem), okamžitě je zvonkem vyhlášen poplach.

Veškeré chodby a místnosti v tomto poschodí byly tesány jen jako klášterní prostory – práce je tedy čistá a precizní, přesto je prostá. Není-li uvedeno jinak,

jedná se o chodby hladce tesané do kamene, podlaha je tvořena mozaikou černých a temně rudých dlaždic. Výška chodeb je dva a půl sáhu.

A)

Příroda v tomto místě vytvořila neskutečné dílo – jáma uprostřed místnosti klesá do hloubi stovek sáhů a strop se zvedá na čtyřicet sáhů do výše. Na dně jámy probleskují plameny, šlehající z hladiny magmatické řeky, plynoucí kamsi k západu… Okolo propasti není žádné zábradlí, jen asi třiceti coulů vysoké roubení, jako by se jednalo o gigantickou studnu.

Tajné dveře směrem k západu fungují na heslo – heslem je „oheň", avšak v hrubé řeči skřetů, tedy „GHÁŠ". Na místě tajných dveřích je na zdi zavěšen bronzový gong.

1)

V této místnosti, tvořené jako strážnice, není jediná lavice, jediný stůl, pouze holé stěny a mříže, jejichž zdvihací mechanismus je umístěn v místnosti **3a)**. Na stěně východně od mříží je zavěšen zvonek s jasným zvukem. Místnost je šest sáhů vysoká a ve výšce asi 5 sáhů je ve zdi několik malých otvorů (střílny). Služba v této místnosti se považuje za trestnou a dostává se jí především těm, kteří dosud nedosáhli duševní rovnováhy – tedy například nervním střelcům. Zvonek dává signál o příchozích, pro případ smrti střelců je stejný zvonek v místnostech **3a)** i **3b)**. Signály jsou uvedeny v příloze; PJ – pouze hlas, co postavy slyší.

2)

Pod nohama dobrodruhů se zužuje chodba na šířku necelého sáhu a navíc je zde pokryta do zrcadlového lesku vyleštěnými dlaždicemi. Sebemenší neopatrnost při pohybu znamená téměř jistý pád do přinejmenším tři sáhy hlubokých jam po stranách – i stěny těchto jam jsou dohladka naleštěné, takže je viditelně nemožné bez pomoci vylézt ven. Ve výšce 5 sáhů je v západní i východní zdi řada otvorů.

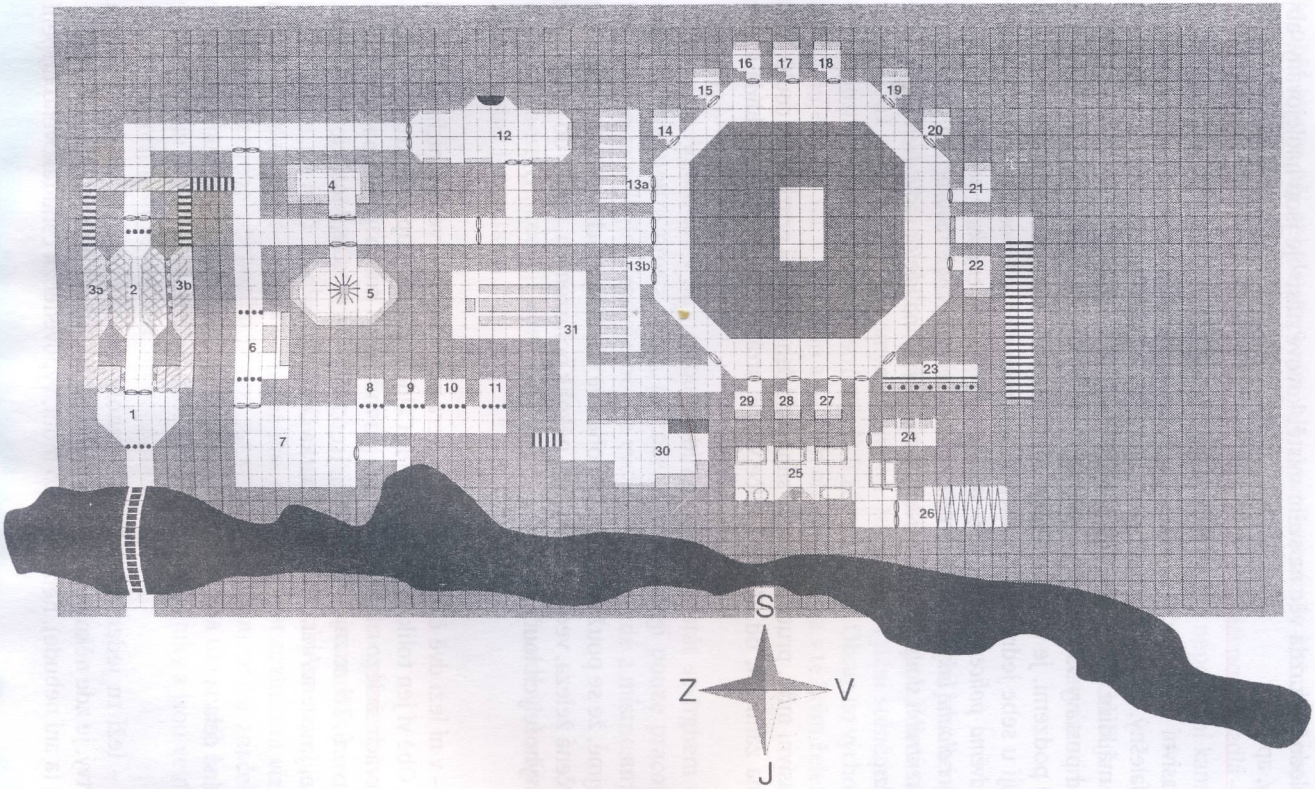
3a), 3b)

Místnosti jsou vybaveny kromě řady střílen vedoucích do místností **1)** a **2)** pouze zvonkem a úzkou policí, na které jsou úhledně vyrovnány šipky do kuší.

4)

D: dřevěné, s klikou, bez zámku

Vidíte místnost, kolem jejichž všech stěn se táhne téměř sáh hluboký regál. Ve čtyřech nad sebou položených policích je uskladněno téměř vše, co je potřeba pro pohyb a práci uvnitř chrámu i venku – počínaje březovými metlami, kartáči a hadry, přes lana, dláta a nádoby s olejem i petrolejem, až po kladiva, sekery a pily. Vše je uloženo velmi důklad-



První podzemní podlaží

ně a přehledně – každá věc na svém místě, kovové nástroje jsou naolejovány, aby nerezivěly, ap.

5)

D: masivní dubové dveře s železným kováním, jsou vybaveny dvojicí zámků (horní je falešný, šipková past Obr~8~nic/1–6, jed na šipce Odl~7~1–6/3–18, od spodního má klíče Mistr, nejstarší z Irghů a velitel stráže)

Pokud postavy vstoupily do této místnosti jinak než po naprosto nečekaném vpádu do podzemí, je s největší pravděpodobností zcela prázdná, neboť většinu zbraní mají u sebe jednotliví obránci. V opačném případě postavy vidí: *Místnost je vybavena dvěma policemi podél stěn, na kterých jsou uloženy kuše se zásobami šipek, krátké luky i dlouhé luky (pro lov), krátké i dlouhé meče, několik obouručních seker a další zbraně. O centrální sloup jsou opřena kopí a halapartny, na hácích vedle dveří jsou zavěšena dvě bolasa.*

6)

D: masivní mříž, pruty dva couly silné, vzdálenost mezi pruty je 10 coulů. Mříž je zajištěna zámkem, od nějž má klíče velitel stráže a strážný, který hlídá v této místnosti.

7)

Mučírna.

Je zřejmé, že se používá především oheň ve všech formách – v kovových koších jsou zastrčená železa, vedle žebříku leží několik pohozených, téměř do posledního zbytečku vyhořelých loučí.

8)

Cela – v ní leží dvě členky skupiny, která putovala na sever Vraních hor hledat suroviny. Obě ví jen tolik, že vyšly z osady Caide spolu se skupinou, která měla hledat ve horách železo na zbraně, ale po několika dnech je přepadla skupina nějakých tvorů. Tři ze zajatců už zabili. Jsou tu už dva měsíce. Menší je světlovlasá, rasy lidské, jménem Aier, větší je barbarka Goodhan.

9)

Prázdná cela.

10)

Cela – leží tu jeden drakobijec, s mnoha ranami od rozžhaveného železa, téměř mrtvý, je zde několik měsíců a téměř zešílel bolestí. Nebyl dosud Dôg-gurovi obětován (a ani nebude), neboť vše, co mohl, vypověděl za cenu takového utrpení,

že oběť by pro něj nebyla utrpením, ale vysvobozením – a to není pro ohnivého démona vhodné.

Drakobijce je možné vyléčit z ran, ale jeho duše je už dávno rozpadlá – neví kdo je, co se s ním stalo; když se mu řekne, aby šel, půjde, ale nepochopí kam a proč…

11)

Pruty jsou zde blíž u sebe, v cele ze strany na stranu pochoduje věštík (viz přílohy). Dôg-gurovi za oběť nestojí, ale Irghové ho po několikatýdenním „soužití" rádi obětují jen tak.

12)

Síň předků – vlastně jediná místnost, kterou uvidí příchozí, jenž není Argh ani Irgh. Podlaha je tvořena obdivuhodnou červenožlutou mozaikou, která tak dlouho mate oči, až se zdá, že je ze samých plamenů. Na severní i jižní stěně je po trojici vitrín s posmrtnými maskami Mistrů – je jich zde už třicet. Obraz na východní stěně zpodobňuje jakýsi sál, v něm trůn a na něm ohnivá postava s těžkým železným palcátem a očima rudýma jako tekoucí láva.

13a), 13b)

Ložnice Arghů, kteří již postoupili blízko k tomu, stát se Irghem – v obou ložnicích jsou pouze prostá lůžka, protože Arghové smějí pouze pracovat a studovat, vše ostatní je jim zapovězeno. Na východní zdi každé z místností je zavěšena dvojice olejových lampiček.

V místnostech, kde žijí jednotliví Irghové, platí popis uvedený u místnosti 14). Liší se vlastně jen svitkem.

14)

Irgh.

Všechny místnosti, kde žijí Irghové, jsou kromě lůžka vybaveny poličkou na svitky a olejovou lampičkou. Na svitcích si Irghové smí zaznamenat pouze ty fragmenty svého učení či magie, které právě studují. Na svitky se zapisuje jazykem a písmem sekty, které nepoužívá žádná jiná rasa (možnost rozluštění viz přílohy), takže pro každého příchozího je text na svitku zmatenou směsí značek. Svitek, z nějž se již nestuduje, Irgh veřejně vhodí do propasti v A) a tím stvrdí, že postoupil ve svém učení o další stupínek k vrcholu. Dveře nemají zámky a jsou velmi prosté.

V této místnosti se nachází svitek „Aura".

15)

Irgh. Svitek „Skok"

16)
Irgh. Svitek „Ukryj se v plameni".

17)
Irgh. Svitek „Čistá smrt".

18)
Irgh. Svitek „Hovor".

19)
Irgh. Svitek „Pohled".

20)
Irgh. Svitek „Plamenná hráz".

21)
D: dubové, s kováním zpodobňujícím plameny, se zámkem
V místnosti je kromě lůžka a poličky ještě jednoduchý stolek s několika popsanými svitky. (Mistrova místnost)

22)
D: dubové, s kováním zpodobňujícím plameny, se zámkem
V místnosti je kromě lůžka a poličky ještě jednoduchý stolek s několika popsanými svitky. (Místnost nejstaršího z Irghů)

23)
Záchody – maximálně může v některém z nich žít drobný pavouk – na větší tvory velmi dobře funguje kouzlo „Čistá smrt".

24)
D: obyčejné, s klikou, bez zámku
V malé temné místnosti stojí trojice velkých truhel z poctivého dubu, každá z nich je zdobená symboly plamenů. V truhlách jsou úhledně vyrovnány komínky se šatstvem – pouze rudé a žluté obřadní róby, černé venkovní pláště, šedé cestovní oblečení.

25)
D: dřevěné, jdou otevřít značně ztuha (vlhkost)
V místnosti stojí čtveřice van, dvě velké kádě a u jižní zdi stojí veliký prádelní kotel. Ve výklenku východní stěny ústí studna. (Poznámka pro PJ: řeka magmatu a voda vedle sebe není blbost – magmatická řeka je v hloubce několika SET sáhů, voda v hloubce několika málo DESÍTEK.) *Na zemi je vidět, že se zde často stírá – na rozdíl od zbytku*

podzemí ani malé kamínky, ani prach. Je zde lázeň a zároveň prádelna – vybudováno viditelně později než zbytek podzemí.

26)
Irgh. Svitek „Bič".

27)
Irgh. Svitek „Dotek".

28)
Irgh. Svitek „Pouť".

29)
Kuchyň s ohništěm a pecí. Ohniště je buď v provozu, nebo čistě vymetené (podle denní doby). Vaří se jedno základní denní jídlo a to večeře – snídaně je studená (k večeři se toho dělá víc), k obědu pouze chléb a máslo. Schody vedou do sklepa velikosti zhruba 4x4 sáhy, vybaveného pouze policemi kolem místnosti a určeného ke skladování potravin a masa, které by tpěly teplem v kuchyni.

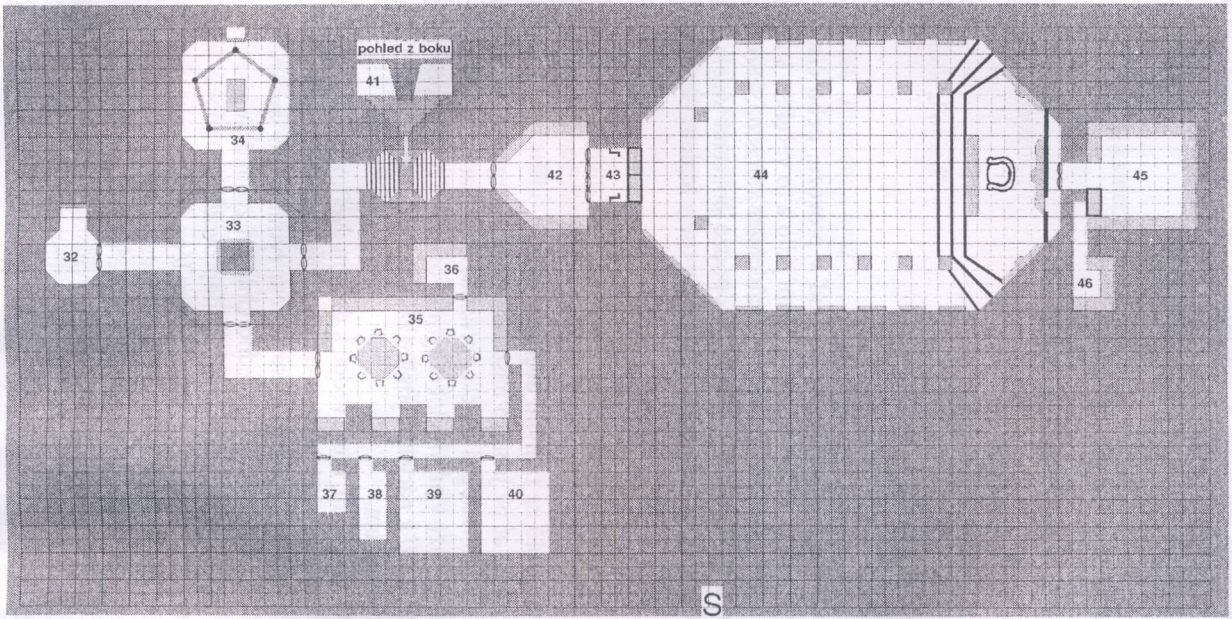
30)
Jídelna.

Schody směrem dolů za tajnými dveřmi v A).
V každé místnosti, ať už jsou to místnosti noviců (Arghové) nebo členů sekty (Irghové) se nachází jednoduchá hračka: pružinkou se natáhne hodinový strojek, jehož mechanismus pouze v pravidelném rytmu rozeznívá malý zvonek. Tato „hračka" ve skutečnosti slouží k nácviku rytmiky základní modlitby, jejíž text je umístěn vždy na stěně nad strojkem.

Každý ze čtrnácti schodů, které vedou k dolním dveřím, je pak vybaven nášlapnou pastí s jiným principem (šipky, čepele, plyn, propadlo ap.). Pasti se však neaktivují, pokud jsou schody zatíženy ve správném rytmu a po správnou dobu. Co schod – to verš. Co slabika verše – to jedno cinknutí zvonku. Arghové nemají povoleno do druhého podzemí sestoupit bez doprovodu a Irghové, kteří zvonek poslouchají dlouhá léta, znají jeho rytmus málem lépe, než rytmus vlastního srdce. Pozor! Na zpáteční cestě pochopitelně pasti fungují také, ale modlitbu je třeba opakovat v opačném pořadí – od posledního verše k prvnímu.

Po schodech mohou sestupovat tři postavy velikosti B současně a další mohou na první schod vstoupit, teprve když předcházející přejde přes pátý schod (poté se deaktivuje past prvního schodu). Pokud postavy donutí některého z Irghů, aby s nimi šel do podzemí, dojde přesně do poloviny schodiště a úmyslně udělá chybu.

Druhé podzemní podlaží



Pro případ napadení v okamžiku, kdy jsou členové sekty ve druhém podzemí, je možné pasti zablokovat – příslušný mechanismus je ukryt pod nespodnějším schodem u západní zdi, jedná se o „třísku", kterou je nutno vytočit ven ze schodu. Nápadnost objektu je –5%.

32)

Prostá místnost, kde kromě dveří není nic – jen jeden, poněkud neviděný strážný (některá vyšší hrůza, které je Mistrem „představen" chutí krve každý, kdo má mít přístup do knihovny).

33)

V kašně uprostřed místnosti i v nádržích kolem místnosti oheň.

34)

D: Masivní bronzové dveře s tepanými motivy plamenů, plamenných postav, ap.

Místnost je obložena rudým, žlutě žilkovaným mramorem – ze stejného materiálu je i podlaha a kamenný oltář. Prohloubenina na jeho severní straně dává jasně na vědomí, že se jedná o oltář obětní. Svatyně ohnivé smrti – teprve když je na oltáři ve středu pentagramu obětován humanoid přesvědčení lepšího než neutrálního a jeho krev je vlita do centrální nádrže v místnosti 33), zmizí tekutý oheň v místnosti 41).

V tajné schránce na severu leží obětní nůž a Kámen Ohně.

35)

Knihovna. Celou severní část místnosti zabírají tři sáhy vysoké knihovny – mnoho polic je dosud prázdných, čtyři stoly u jižní stěny, na nichž leží rozpracované svazky, napovídají, že na vyplnění polic se pracuje. Pokud nedošlo k náhlému přepadení, jsou stoly určené pro studující prázdné, v opačném případě před každou židlí leží rozevřený svazek. Veškeré spisy jsou psány jazykem sekty (viz přílohy).

V tajné schránce, dostupné odsunutím celé západní knihovny na jih, je klíč od východních dveří v 33).

36)

Knihařská dílna.

37)–40)

D: kovové, bez zámku a kliky, pouze s kovovým madlem, otevírají se ven; z vnitřní strany jsou pokryty vrstvou sazí a (ne každý je úspěšný) jemného popela

Zkušebna: Stěny, strop i podlaha místnosti se ztrácejí ve vrstvě sazí, podle hromádek popela kolem stěn lze usoudit, že ne každý adept je při pokusech s ohnivými kouzly úspěšný.

41)

Není v pravém slova smyslu místnost. Pokud v 34) nebyl obětován humanoid a jeho krev vlita do nádrže v 33), dojdou postavy k místu, kde se jim pod nohama místo podlahy rozlévá oheň a po necelých třech sázích chodba končí. Pokud oběť byla provedena, oheň tam není (a nebude po 12 hodin), po schodech pod převisem lze normálně projít.

42)

D: Dvoukřídlá vrata jsou zdobená tepanými motivy plamenů, postav tvořených plameny, ap.; dveře směrem k východu mají navíc ze strany příchozích několik závor (závory jsou chráněné démonem strážcem z 6. sféry a zajištěné Orxanovým zámkem s magenergií 25 magů)

Místnost je obložena rudým, žlutě žilkovaným mramorem – ze stejného materiálu je i podlaha a kamenné žlaby, které jsou naplněny tekoucím ohněm.

43)

Východní stěnu tvoří kamenné dvoukřídlé dveře, zajištěné trojicí posuvných ocelových závor a ovladatelné jen silnými vrátky na S a J zdi.

44)

D: viz 43)

Pokud sem postavy vstoupí, jsou buď na velmi solidní úrovni, nebo přehlédly několik málo jistících prvků, jako jsou výše uvedené téměř nezničitelné a těžkými závorami jištěné dveře. Sídlí zde totiž Dôg-gur. On je tím pravým pánem sekty, který dává Mistrům a Irghům jejich magické schopnosti... A sám čeká na okamžik, kdy prostřednictvím krve obětí zesílí natolik, že ho ty směšné zábrany nezadrží.

Místnost: *Ode dveří se místnost rozšiřuje až na úctyhodných 20 sáhů. Podlaha byla asi kdysi tvořena šachovnicí rudých a ohnivě žlutých dlaždic, ale jejich povrch je staven do zrcadlové plochy, ve které se hranice mezi jednotlivými dlaždicemi dávno setřely.* Strop 30 sáhů dlouhé místnosti podpírají dvě řady sloupů, táhnoucí se ode dveří až ke třem schodům, nad nimiž stojí kamenný oltář. Za oltářem z rudého mramoru stojí mramorový trůn, na kterém sedí ohnivá postava s těžkým železným palcátem a očima rudýma jako tekoucí láva. Na severovýchodním a jihovýchodním sešikmení, stejně jako za trůnem, stojí socha sahající až ke stropu a zpodobňující postavu, která sedí na trůnu. Po stěnách místnosti jsou rozmístěny obrazy s tématikou ohně, plamenů, požárů – při bližším pohledu postavy zjistí, že se nejedná o obrazy, ale o velmi umně zhotovené plastiky.

Sochu za trůnem je možné odsunout, takže se odhalí průchod do míst za východní stěnou. Normálně sochu odsouvá Dôg-gur, ale protože se nedá předpokládat, že by družině dobrovolně pomáhal, jde o past Sil~20~odsunuto/neodsunuto.

45)

D: Dvoukřídlé dveře symbolicky zajištěné závorou – Dôg-gur sám je dostatečným zajištěním.

Pokladnice sekty (přístupná Mistrovi a nejstaršímu z Irghů). V mnoha truhlicích a truhličkách rozestavěných v místnosti a stejně tak i na řadě polic jsou rozloženy a místy i volně rozhozeny cennosti v hodnotě přesahující třicet tisíc zlatých. Jedná se o cennosti zabavené dobrodruhům, uneseným elfům i o „trofeje" z výprav do dračích hnízdišť, nejde tedy o klenoty, ale především mince, pásy a spony, případně zdobené zbraně. Dá se říci, že v 1 minci váhy je průměrně za 3–5 zlatých cenností.

Je 1% pravděpodobnost, že nalezená zbraň,spona či prsten má magické vlastnosti – může se jednat o některý jednoduchý magický předmět z pravidel, případně může vlastnosti stanovit PJ.

46)

V této místnosti se necítí stísněně asi pouze ti členové družiny, kteří již prošli nějakým tím hromadným pohřebištěm nebo klášterem. V policích okolo stěn jsou uloženy kosti všech předchozích Mistrů, ne však kostry, ale jednotlivě uskládané – lebky, hromady krátkých a delších kostí, ap.

Zřízení této kostnice bylo Dôg-gurovou podmínkou spolupráce se sektou. Za zády se mu totiž koncentruje velmi solidní rezistentní magický potenciál, ze kterého však nečerpá a nechává ho nedotknutý do chvíle, kdy se mu bude hodit.

Přílohy

Signály zvonku

(🔔 : cinknutí, . : krátká pauza, – : dlouhá pauza)

🔔 : příchozí – není dosud jasné, kdo to je, bude vyzván k odpovědi

🔔.🔔 : příchozí je členem sekty

🔔–🔔 : příchozí je přítel (známá osoba), není to člen sekty

🔔.🔔–🔔 : příchozí zná heslo, ale není to známá osoba (bude vpuštěn přes můstek a v 1) počká na rozhodnutí, zda bude vpuštěn dál do chrámu)

🔔–🔔.🔔 : příchozí nezná heslo, přichází zřejmě beze zbraní (musí vyčkat za můstkem, zda bude vpuštěn)

🔔.🔔.🔔 : příchozí heslo nezná a je zjevně ozbrojen – nepokouší se však projít proti vůli hlídky (musí vyčkat za můstkem, zda bude vpuštěn)

🔔.🔔.🔔–🔔 : příchozí se proti vůli hlídky pokouší projít přes můstek

🔔.🔔.🔔.🔔.🔔 : příchozích je více a pokoušejí se probít

Za tímto úvodním signálem je delší pauza (je-li na to čas) a odcinkáním s krátkými pauzami je oznámen počet příchozích.

Základní modlitba

– překlad je doslovný, jedná se o modlitbu, nikoli báseň!

– (-) je odmlka na jednu dobu, na zdi zapsáno jako jedno prázdné místo na začátku řádku

– za každým veršem je odmlka v délce jedné doby

– pomlčky dělí rytmicky slova – na nápisech na zdi nejsou!

1.	Wirg-hu-ma-re ghas ant-giw	/Pane Ohně podzemí
2.	(-) Surg hang-din-gwar o-ar-wen	/(my) nehodní velebíme tebe
3.	Tîr-ghas wa	/ohnivého ducha
4.	A-nai gun-thau thô-dh	/jenž přebývá v nás
5.	(-) (-) Bar-rügh a-nai ghas	/jako oheň vstoupí do nás
6.	A-nün bar-rügh ghas	/i my vstoupíme do ohně
7.	Ghas-dôgh krün	/dej, ať síla ohně
8.	Argh krün nai	/je i silou naší
9.	(-) A-nün krün rügh	/a my svou sílu
10.	Dôgh-ghas surg wirgh-hu	/dáme ohni a tobě, pane
11.	(-) Hôr-surg wä	/a v pokoře před tebou
12.	thô-dh ghîsh	/jenž vládneš plamenem
13.	Agî gnün-thôgh ghür	/složíme poklady i vědění
14.	(-) (-) (-) A-argô-gh nai-gen thä	/jenž nepřísluší slabým

Tajné písmo

Písmo vychází z jazyka skřetů a částečně z elfích run, ale původní podoba je téměř setřena a tvary run se více kroutí, až připomínají plameny. Písmo je psáno zdánlivě v řádcích, ale ve skutečnosti se postupně vepisuje shora dolů, postupně vyplňujíc stránku od levého okraje směrem doprava. Tím pádem se může stát, že stránka někdy vypadá, jako by její pisatel úmyslně ukončoval řádky už notný kus od pravého okraje.

Rozluštění je past s nebezpečností 14, použitá vlastnost je Int postavy s nejvyšší inteligencí zvětšená o 1 za každou postavu s inteligencí nad 12 a zmenšená o 1 za každou postavu s inteligencí pod 10 (která se účastní nebo se plete do luštění). V případě úspěšného hodu trvá rozluštění systému (nikoli jazyka):

– je-li hod <16: 1k6+2 hod

– je-li hod <20: 1k6+2 směn

– je-li hod 20: geniální nápad během 1k6+2 kol

Teprve po rozluštění systému a zapsání znaků běžným způsobem mohou postavy použít démona všech jazyků či podobný způsob ne případné rozluštění jazyka. Budou-li se postavy pokoušet rozluštit jazyk bez magie (upřímná snaha přeložit text...), bude jim to trvat přibližně 2k10+(21–Int) let.

Obyvatelé podzemí

Původní obyvatelstvo první podzemní části tvořili skřeti, v průběhu staletí sem však bylo zavlečeno (jako otroci) mnoho lidí a elfů. Zejména díky tomu, že skřeti pro potěšení unášeli i ženy těchto ras, časem se smísila původní krev skřetů a krev bývalých otroků, čímž vzniklo plemeno ve své skřetí podstatě kruté, ale mnohem inteligentnější. Teprve pak bylo první podzemí dobudováno a bylo vyhloubeno druhé podzemí. Sami si říkají Arghové a považují se za sektu vyvolenců magie ohně. Ti z Arghů, kteří vydrží složité zasvěcovací obřady a ve své znalosti ohně postoupí nad jiné, se stávají Irghy – zasvěcenci ohně. Nejvyšší moc má Mistr – Irgh, jehož mezi sebou vybírají vždy po smrti Mistra dosavadního Irghové i Arghové.

Několik mil od podzemí je docela normální vesnice, kde jsou vychováváni Arghové, ale je těžké najít spojnici mezi vesnicí a podzemím – obyvatelé podzemí nežijí v žádném spojení s obyvateli vesnice a ti zase přicházejí do podzemí jen tehdy, pokud se přiblíží den zasvěcení či zkoušky.

Parametry

Životaschop.:	8 (PJ může upravit podle síly družiny)
Útočné číslo:	(+3 +3/0) = 6/0 (tesák má tvarovanou čepel)
Obranné číslo:	(+4 +1) = 5
Odolnost:	13
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	14/humanoid
Inteligence:	16
Síla mysli:	22
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	30/5
Zkušenost:	200

Chování

Během denních hodin se všichni věnují běžným činnostem, mezi které patří zejména lov, studium spisů, v dopoledních hodinách (u těch, kteří v noci dlejí v knihovně a zkušebnách) se dohání spánek, nácvik rytmiky modlitby apod.

Po příchodu noci, kdy zmizí poslední sluneční přísvit, se otevírají tajné dveře v A a všichni obyvatelé podzemí s výjimkou trojice strážných u hlavní brány sestupují do podzemí. Pokud není k dispozici oběť, věnují se všichni studiu v knihovně, nácviku kouzel ap. Pokud se podaří do podzemí dopravit živého tvora, je obětován a uvolní se průchod do podzemního chrámu (44)), kde je uzavřen Dôg-gur.

Irghové obvykle u sebe nenosí zbraně s výjimkou tesáku s čepelí tvaru plamene, strážní pak používají kuši a zbraň dle svého výběru.

Věštík

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	(–3 + 2/0) = 0/0 (dýku používá jako dlouhý meč)
Obranné číslo:	(+5 + 1) = 6
Odolnost:	12
Velikost:	A
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	11/humanoid
Inteligence:	5
Přesvědčení:	neutrální
Zkušenost:	50

Věštík je malý humanoidek – cosi mezi skřetem a skřítkem, velikostí ho lze přirovnat k průměrné kočce. Žije v malých jeskyňkách a odívá se do krysích kůží, krysy (zejména obří) tu a tam používá i jako jezdecká zvířata.

Základní věštíkova filozofie je až na vzácné výjimky trudnomyslná až tragická. Často a rád zpovzdálí provází výpravy v podzemí (na svou velikost dokáže vyvinout neuvěřitelnou rychlost), schovává se ve stínu a komentuje dění. Jeho obvyklé průpovídky jsou typu: „To nedělejte, to špatně dopadne...", „Tam spadneš...", „Tady se něco semele..." a v bitkách či po nich: „Já to říkal...", „A bude hůř...", „Ten duch tady bude určitě ještě aspoň jeden..." a tak dále.

Velmi často se pak stává, že výprava za diamantovým žezlem se zvrhne v zuřivou honbu za věštíkem, který i při úprku huláká: „A za rohem bude drak...", „Uženete se a umřete..." – jeho poslední a velmi hrůzyplnou větou bývá: „Jestli mi ublížíte, přijdou mě hledat bráškové!"

Dôg-gur +

Životaschop.:	32
Útočné číslo:	(+12 + 6/+10) = 18/+10
Obranné číslo:	12
Odolnost:	25
Velikost:	D
Zranitelnost:	N, C1/4, E, střely a zbraně z čistého ledu – po prvním zásahu nebo 10 kolech jsou zničeny
Pohyblivost:	12/magický tvor
Inteligence:	20
Síla mysli:	112
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic
Zkušenost:	60 000

Při spatření Dôg-gura se i kroll necítí zrovna jako obr – čtyři sáhy vysoká postava tvořená zdánlivě pouze plamenem s těžkým železným palcátem (parametry 6/+10/–2, délka 120 coulů, váha 800 mn) a očima rudýma jako tekoucí láva se na něj dívá poněkud shůry. Dôg-gur v pohybu vypadá jako letící požár a ačkoli není v boji s palcátem příliš obratný, zranění, která v případě zásahu způsobuje, jsou pro jeho sílu strašlivá. Vyskytuje se především v okolí sopek a vůbec v místech s velkou magmatickou aktivitou – nenávidí všechno živé, ale dokáže (v případě, že to vyhovuje jeho plánům) potlačit nenávist a spojit se s živými tvory.

Kámen Ohně

Je asi jako pěst velký rudý kámen, který Mistr pokládá při každé oběti do prohlubně, kam stéká krev. V absolutní tmě kámen rudě pulsuje. Má tyto účinky:

– už sám pohled na kámen způsobuje otupění a touhu vidět krev – není-li tato touha uspokojena, platí pro toho, kdo kámen vidí, past Odl~7~vybije si vztek na slabším tvorovi/zoufale čeká na první zranění; účinek vyprchá během šesti kol po spatření krve

– dotek kamene je past Odl~9~přesvědčení o stupeň horší/bolestivá spálenina za 1k6 životů

Ohnivá kouzla

(jedná se pouze o stručný výčet)

Přípravná

Protože část kouzel vyžaduje rozžhavení části těla nebo přímý kontakt s plameny, je potřeba napřed zvládnout postupy ochrany sebe sama; tato kouzla mají zpočátku delší čas vyvolání a menší úspěšnost, lrghem se stane pouze ten, kdo má stoprocentní úspěšnost minimálně v „Chraň před plameny"; postupně se čas na vyvolání zkracuje na okamžitě.

Chraň před plameny

Chrání před běžným ohněm a oheň o vysoké teplotě, magma ap. působí poloviční zranění.

Chraň před žárem

Chrání před ohněm o vysoké teplotě, magmatem…

Aura

Především pro transportní kouzla a „Ukryj se v plameni".

Útočná

Ohnivý meč

Vyvolá dlouhý meč tvořený čistým žárem – zraňuje jen minimálně zásahem, ale za 2k6 životů žárem.

Spal

Něco jako ohnivá koule, dosah a rozsah dle dodané magenergie.

Proraž

Koule koncentrovaného žáru určená k prorážení pevných překážek – dveří, zdí, ap.

Čistá smrt

Kouzlo, kterým může postava cíli rozpálit na krátkou chvíli kosti tak, že ho vlastně spálí zevnitř.

Bič

Až na vzdálenost 5 sáhů dokáže postava zasáhnout protivníka ohnivým šlehem.

Dotek

Je-li cíl na dosah, může Irgh využít své schopnosti rozpálit dlaň do spalujícího žáru.

Obranná

Ukryj se v plameni

Postava vstoupí do ohně a stane se jeho částí.

Plamenná hráz

Dle dodané magenergie se určitý objem prostoru zaplní ohněm.

Plamen

Postava se změní v ohnivý sloup nezasáhnutelný ručními zbraněmi.

Transportní a jiná

Skok

Postava vstoupí do ohně a ve formě ohnivé koule proletí na zvolené místo dle dodané magenergie.

Pouť

Postava vstoupí do ohně a vystoupí z jiného ohně na jiném místě – vzdálenost dle dodané magenergie, musí vědět, kde se druhý oheň nachází.

Bludná pouť

Postava vstoupí do ohně a vystoupí na jiném místě – cítí prostor a dokáže najít oheň – dodaná magenergie určuje pouze vzdálenost a počet pokusů.

Hovor

Postava se zadívá do ohně a je schopna rozmlouvat s jiným členem řádu sedícím u jiného ohně.

Pohled

Postava se zadívá do ohně a je schopna vidět, co se děje u jiného ohně, jako by se dívala z plamenů – musí vědět, kde se oheň nachází.

Bludný pohled

Totéž, úprava jako u *Bludné pouti*.

Noví Darkeři

S novým rokem vám autorské duo Petr Bača a Lukáš Hlubek přináší novou sérii darkerů. Tyto bytosti vznikly na jednotném principu, jenž se zakládá na práci s oživenými tvory, kteří slouží jako materiál pro další výrobu. Tato alchymistická metoda výroby darkerů vznikla na podkladě dříve získaných hlubších poznatků a zakládá se na principu transferu tekutin. Tato metoda je naprostým průlomem v klasických postupech alchymistických, neboť svou podstatou značně koresponduje s nekromancií, ovšem na principu alchymistické magenergie.

Nyní k samotné výrobě:

Tvor

Životaschop.:	20 a více
Útočné číslo:	(+3 + 4/+1) = 7/+1
Obranné číslo:	(–4 + 3) = 0 + zvl.
Odolnost:	12
Velikost:	D–E
Bojovnost:	12
Zranitelnost:	zvíře + A, ale G2, H0, K2
Pohyblivost:	1/plaz
Inteligence:	2
Poklady:	nic
Zkušenost:	300

Prvotním zdrojem tekutin, ale i hmoty je takzvaný **Tvor**. Jedná se o živou bytost, která byla vytvořena z mrtvých těl. Její vytvoření je poměrně náročné, avšak Tvor bude při dostatečné péči sloužit mnoho desítek let. Tvor je veliká (10 sáhů dlouhá, asi 40 000 mincí těžká) bytost homogenní struktury podobná slimáku.

Může však měnit tvar (nepříliš), zvláště pak vytvářet končetiny, ústa a oči kdekoliv na svém těle. Pohybuje se pomalu a nerad. Tvor se bojí světla a proto se chová i vytváří v podzemní místnosti s kamennými zdmi. Jeho inteligence je v podstatě nulová; jediným rozvinutým reflexem je přijímání potravy a únik před světlem. Za potravu považuje tvor cokoliv živého, ale i mrtvá těla. Může tedy být vzhledem ke své velikosti dosti nebezpečný. Proto do místnosti s Tvorem vstupujeme výhradně s loučí. Na výrobu Tvora potřebujeme mrtvá těla humanoidů v nepříliš pokročilém stadiu rozkladu. Musí jich být dostatečné množství (asi 30 o průměrné hmotnosti 1400 mn). Těla uložíme ve vyčleněné podzemní místnosti na hromadu, polijeme příslušným lektvarem, ošetříme magickou formulí a necháme 4 úplňky zrát. Po uplynutí této doby je nutno znovu pronést oživovací zaklínadlo, pak se hmota spojí a Tvor ožije.

Živý Tvor nám pak dále slouží jako téměř nevyčerpatelný zdroj krve (pro transfer tekutin) a masa (substrát pro další výrobu). Jestliže chceme z Tvora tyto produkty odebírat, musíme ho dostatečně krmit, aby nám zbytečně neslábnul. Obecně je Tvor schopen po sežrání jednoho těla o hmotnosti 1400 mn přibrat (tedy vyprodukovat) asi 1000 mn hmoty a 5 čtvrtek krve. Je zde tedy patrná určitá ztráta spojená s přeměnou. Výhodou Tvora je však to, že nepotřebuje téměř žádnou energii na udržování při životě. Nepotřebujeme-li Tvora využívat, nemusíme ho vůbec krmit. Vzhledem k tomu, že krve odebíráme mnohem víc než masa, musíme ji také patřičně doplňovat. Tvor by měl dostávat pravidelně „napít" jakékoliv krve (alespoň tolik, kolik odebíráme).

Tvor má neuvěřitelnou regenerační schopnost, proto se maso odebírá pouhým odřezáním potřebného množství a krev vypuštěním. Rány se mu okamžitě zacelují. K tomuto úkonu potřebujeme Tvora uspat, jinak by odebrání bylo prakticky nemožné. Toto se provádí Lektvarem na uspání Tvora. Lektvar se nalije v místnosti s Tvorem na cínovou misku, ve které zreaguje v páry a ty Tvora okamžitě uspí. Působení par trvá asi 10 směn a lidem vůbec neškodí.

Mágova kouzla spojena s oživením darkerů

Kouzla spojená s vytvořením jednoho darkera zabírají mágovi místo jednoho kouzla. Pokud nemá místo na to, aby se naučil nové kouzlo, může se rozhodnout některé ze svých starých kouzel nenávratně zapomenout a místo něj se naučit jedno ze série nových kouzel k povolání darkerů. Celkově jsou tato kouzla brána jako záležitost spíše černých mágů a jakýkoliv dobrý mág by se učení takových kouzel bránil už z principu. Pokud tedy tato kouzla začne dobrovolně praktikovat dobrý mág, jeho přesvědčení se změní na neutrální. Tato kouzla může sesílat pouze mág aspoň na sedmé úrovni. Přestože bylo řečeno, že dobrý mág by nikdy tato kouzla neseslal dobrovolně, je možné, že se mág dostane do situace, kdy má na

výběr smrt svých přátel nebo naučení a seslání těchto kouzel; potom se mágovi přesvědčení nezhorší.

Oživ Tvora

magenergie: 30 magů + X
dosah: 3sáhy
rozsah: 1 bytost
vyvolání: 3 směny
trvání: první seslání – 3 úplňky
druhé seslání – stále

X je postih nebo bonus za mágovo přesvědčení:

zákonně dobré	X = 30 magů
zmateně dobré	X = 20 magů
neutrální	X = 0
zmateně zlé	X = –5 magů
zákonně zlé	X = –10 magů

Povolání Warlorda

magenergie: 33 magů
dosah: dotek
rozsah: 1 bytost
vyvolání: 3 směny
trvání: 1 úplněk

Oživ Warlorda

magenergie: 25 magů + X
dosah: 3 sáhy
rozsah: 1 bytost
vyvolání: 3 směny
trvání: stále

X je postih nebo bonus za mágovo přesvědčení:

zákonně dobré	X = 25 magů
zmateně dobré	X = 15 magů
neutrální	X = 0
zmateně zlé	X = –5 magů
zákonně zlé	X = –10 magů

Lektvar na uspání Tvora

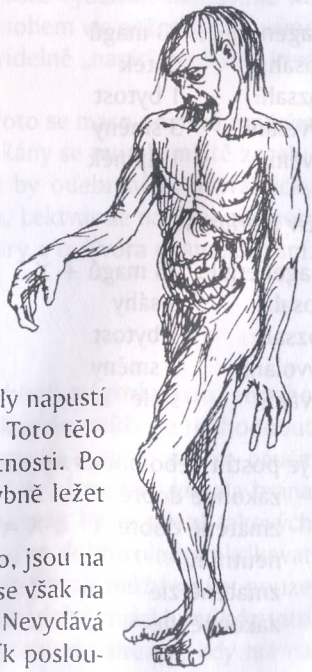
magenergie: 30 magů
suroviny: žlutá jeskynní houba (často pěstována přímo v podzemí hradu, pozor, syrová je silným halucinogenem)
13 čerstvých(!) hlav mloka skrvnitého (také většinou chován)
1/2 čtvrtky bramborové pálenky
výroba: 3 dny

Lektvar na oživení Tvora

magenergie: 2000 magů
suroviny: lidská krev (100 čtvrtek)
rtuť (v ceně 300 zl)
1 litr alchymistovy krve (jedná se o alchymistu, který Tvora vyrábí)
mozkomíšní tekutina z 20 lidských hlav
Výroba: 12 dní

Trupík

Životaschop.: 2
Útočné číslo: (–2 + 3/1) = 1/1
Obranné číslo: (–2 + 2) = 0
Odolnost: 9
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 2/humanoid
Inteligence: 3
Poklady: cáry oděvu (10 md)
Zkušenost: 10



Trupíci se vyrábějí tak, že se do vybrané mrtvoly napustí Tvorova krev (dle velikosti těla asi 3,5–5,5 čtvrtky). Toto tělo se pak nechá alespoň týden zrát v chladné místnosti. Po uplynutí této doby by měl Trupík obživnout a nehybně ležet na místě, kde jsme tělo zanechali.

Trupík vypadá přibližně stejně jako použité tělo, jsou na něm tedy viditelné případné rány apod. Od zombie se však na pohled liší tím, že má zelené oční bělmo i duhovky. Nevydává žádné zvuky a pohybuje se pomalým krokem. Trupík poslou-

chá rozkazy alchymisty, který vyrobil Tvora, jehož krev byla použita (vliv alchymistovy krve). Má však velmi nízkou inteligenci a proto musí být příkazy velmi jednoduché a jasné. Jako sluha je Trupík velmi nešikovný, téměř nepoužitelný. Proto se také k těmto účelům většinou nepoužívá, slouží jako materiál k výrobě a i samotní darkeři je občas k něčemu potřebují.

Warlord

Cena:	500	2000 (5)	7500 (10)
Životaschop.:	12	12	12
Útočné číslo:	(+3 + 6/+2) = = 9/+2	(+3 + 8/+4) = = 11/+4	(+3 + 12/+4) = = 15/+4
Obranné číslo:	(+1 + 6) = 7	(+1 + 8) = 9	(+1 + 10) = 11
Odolnost:	17	17	17
Velikost:	C	C	C
Zranitelnost:	humanoid, ale H0, J1/2, N		
Pohyblivost:	18/humanoid	18/humanoid	18/humanoid
Inteligence:	15	15	15
Přesvědčení:	zmatené zlo	zmatené zlo	zmatené zlo
Poklady:	500	2000	7500
Zkušenost:	1000	1500	2200

Nyní vám popíšeme prvního z nových darkerů. Je jim **Warlord**. Warlord se vyrábí tak, že se z Tvora odetne asi 6 000 mn masa. Toto se pak umístí ve vybrané chladné místnosti do velké kamenné vany. Maso se zalije Černým lektvarem běsu. Vzápětí mág sešle kouzlo *Povolání Warlorda*. Maso se nechá jeden měsíc zrát a během této doby se zformuje do podoby budoucího Warlorda. Má velikost velkého (opravdu hodně velkého) krolla. Nyní je zapotřebí, aby mág, který započal Warlordovo oživování, seslal kouzlo *Oživ Warlorda*. Při sesílání tohoto kouzla musí být přítomen ten, kdo má být Warlordovým pánem. Tato osoba je Warlordovi při oživování vtisknuta do mysli. Warlord ji bude vždy poslouchat, nikdy však nikoho jiného.

Pokud osoba, kterou má Warlord poslouchat, zemře násilnou smrtí, snaží se Warlord její smrt pomstít za jakýchkoliv okolností. Warlord pozná, že jeho pán je mrtev, a pokud jeho pán věděl, kdo jej zabil, ví to i Warlord. Pokud se náhodou stane, že jeho pán zemře nenásilně, nebo Warlord nemá potuchy, jak ke smrti došlo, stává se v podstatě volným. Darkeři jsou vlastně ještě ve vývinu; alchymisté tento směr začali zkoumat teprve před pár desítkami let, a tak nemáme zkušenosti s hradem obývaným pouze darkery, kteří by zde zůstali po smrti svého pána.

Oživlého Warlorda je nutno obléci, vyzbrojit a nakrmit (jí, jak jistě očekáváte, pouze maso). Warlord ho při své velikosti spořádá pěknou kopu, není však vybíravý, co se původu masa týče.

Oblečení a vybavení: Údaje v kolonce „Cena" znamenají cenu, za kterou je pořízena výbava Warlorda – výzbroj, oblečení apod. Číslo v závorce udává celkovou úroveň démonů, které má ve své výzbroji (např. 5 – ve zbrani démon ze 3. sféry a ve zbroji ze 2. sféry). Poklad je potom tvořen právě jen touto výzbrojí, nic jiného ke svému životu Warlord nepotřebuje a netouží shromažďovat další poklady; jen pokud žije dostatečně dlouho a najde lepší výzbroj, než má, tak ji vymění.

Warlord ke svému životu potřebuje pravidelný přísun Tvorovy krve, je na ni závislý. Pije jen krev Tvora, ze kterého byl stvořen. Vždy minimálně jednou mezi dvěma úplňky potřebuje svoji dávku krve, ta se zvyšuje s tím, jak Warlord stárne. Čím je Warlord starší, tím víc narůstají jeho zkušenosti a je schopen zvládnout stále víc svých vojáků, tím ale také potřebuje větší dávku krve. Je to také jeden z důvodů, proč ani po smrti svého vládce nemůže odcestovat pryč od hradu, ve kterém je Tvor. Tvorova krev na něj působí jako posilující droga, proto ji Warlord bere vždy před bojem, pokud má tuto možnost. Po vypití Tvorovy krve má Warlord a jeho vojáci bonus +1 k útoku. Jestliže Warlord z jakéhokoli důvodu nemá možnost pít Tvorovu krev, začíná nesmírně trpět (typický abstinenční syndrom) a udělá téměř cokoli, aby se dostal ke krvi „svého" Tvora. V případě, že tato možnost neexistuje, začíná postupně požírat své vojáky. Až dojdou, umírá.

Warlord je poměrně vysoce inteligentní, je schopen sám rozhodovat o tom, co bude dělat, pokud zrovna nedostal nějaký úkol. Warlord je nesmírně hrdý na své válečné schopnosti, zajímá se o strategii a válečnictví. Jeho taktické schopnosti rychle narůstají a Warlord je schopen vyrovnat se dobrým vojevůdcům. Jeho nejdůležitější schopností je jeho přirozená potřeba vytvářet si své vojáky. To činí

tak, že přeměňuje alchymistou předem připravené Trupíky. Každý Warlord vyprodukuje jednou za 1k6 dní své „vejce". Je to malá černá kulička, kterou Warlord vypustí z úst přímo do otvoru proraženého v Trupíkově lebce. Poté nalije do díry trochu Tvorovy krve. Tento brutální zákrok Trupíka zdánlivě zabije. Zůstává ležet a nejeví žádné známky života. Jeho tělo však začíná procházet proměnou. Trupík sílí, zvětšuje se, narůstají mu dlouhé drápy a zuby a jeho rány se zacelují. Přibližně po čtrnácti dnech je Trupík zcela proměněn ve Warlordova vojáka. Ten je výrazně větší a silnější než Trupík, jeho oči zčernají. Warlordův voják nemá vlastní inteligenci či myšlenky, v podstatě ho ovládá Warlordova mysl. Warlord má svou horní hranici počtu vojáků, kterou nesmí překročit. Sám instinktivně ví, jaké množství svých vojáků maximálně zvládne. Pokud by náhodou Warlord přecenil své síly, začne mít velké bolesti pramenící z většího množství vjemů, než je schopen zvládnout. Tento stav řeší velmi jednoduše – zabije pár svých vojáků, což vede k téměř automatickému uzdravení, většinou si pak dá na uklidnění dávku Tvorovy krve. Zpočátku zvládne Warlord okolo dvaceti vojáků (5k6); ve chvíli, kdy se dostane na tuto hranici, trvá asi měsíc, než si zvykne, a potom je schopen přijmout dalšího vojáka. Během dobu prvního roku je doba, po kterou si zvyká, asi měsíc, druhý rok dva měsíce, třetí rok tři, atd. Je zřejmé, že u hodně dobrých Warlordů se může počet pohybovat okolo padesáti, ale o moc víc už ne. Pokud Warlord přijde o větší množství svých vojáků, sníží se maximální hranice o polovinu z počtu zabitých vojáků. Vzdálenost, na kterou je schopen své vojáky plně ovládat, se rovná maximálnímu počtu jeho vojáků v sázích. Za touto hranicí dokážou plnit jen velmi jednoduché příkazy a na boj mají postih –3. Warlord ví, kde zhruba jeho vojáci jsou, a je schopen je k sobě kdykoliv přivolat. Warlord má touhu své vojáky co nejlépe vyzbrojit a vytvořit si opravdu elitní jednotku. Ne vždy má však k tomuto účelu dostatek prostředků.

Pokud je Warlord zabit, stane se z jeho vojáků smečka divokých a šílených hlupáků, kteří útočí na vše, co se hýbe (kromě alchymisty, který Tvora stvořil – vliv alchymistovy krve); to je také důvod, proč se Warlord do bitvy moc nehrne a radši vše pozoruje z povzdálí. Sám sebe chrání pomocí svých vojáků (živá hradba).

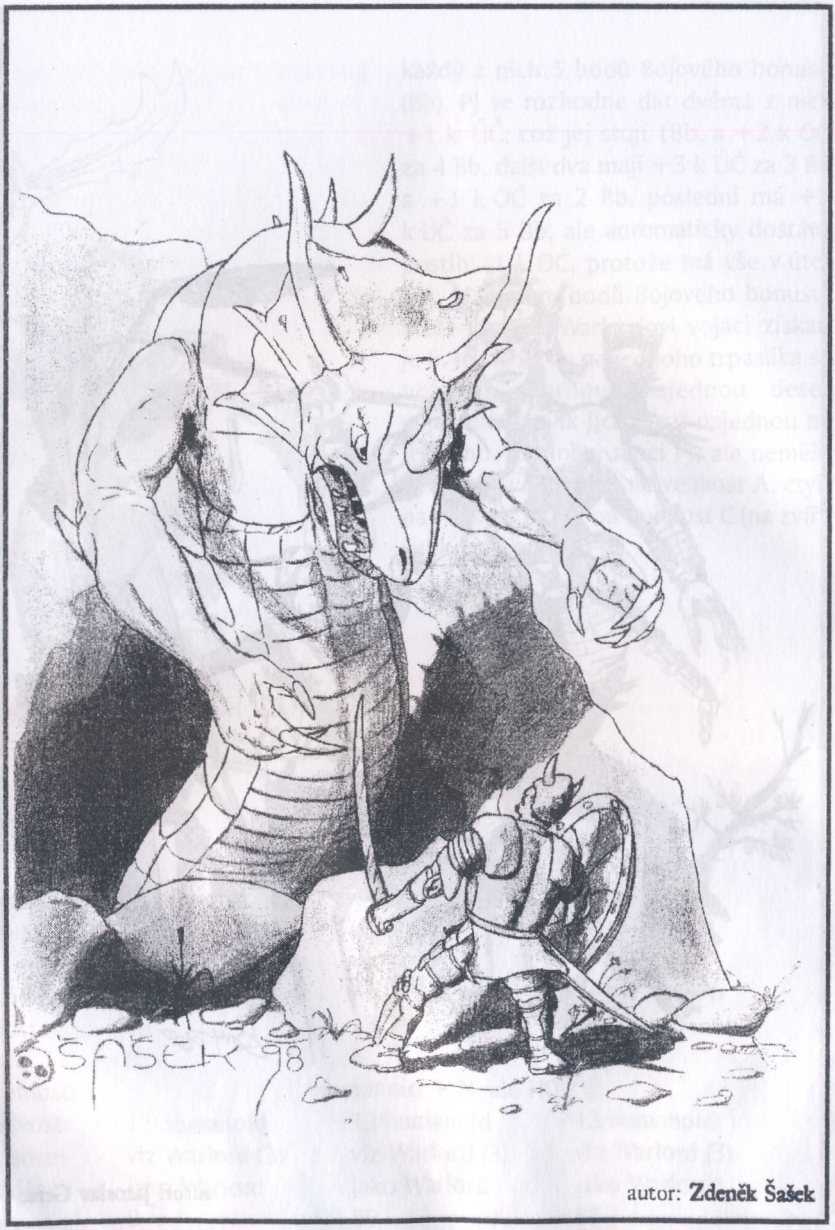
Boj: Síla Warlorda je v jeho schopnosti ovládat telepaticky své vojáky. Dokáže využívat velmi dobře dokonalou souhru, která je v mnoha pažích vedených jedinou myslí. Warlord sám má dva útoky za kolo. Čím více vojáků útočí na jeden cíl, tím větší mají bonusy. Bojový bonus je roven počtu vojáků útočících na jednoho (dva mají bonus 2, čtyři mají 4 atd.) Tento Bojový bonus mohou rozdělit následovně: přidat si +1 k útočnému číslu za 1 bod Bojového bonusu nebo přidat +1 k obrannému číslu za 2 body Bojového bonusu. Pokud jdou všechny body Bojového bonusu do útoku, získává automaticky –1 k obraně, a pokud jdou všechny do obrany, získává voják postih –1 k útoku. (např. na jednoho krolla útočí pět vojáků, čímž má

každý z nich 5 bodů Bojového bonusu (Bb), PJ se rozhodne dát dvěma z nich +1 k ÚČ, což jej stojí 1Bb, a +2 k OČ za 4 Bb, další dva mají +3 k ÚČ za 3 Bb a +1 k OČ za 2 Bb, poslední má +5 k ÚČ za 5 Bb, ale automaticky dostává postih –1 k OČ, protože má vše v útoku). Maximum bodů Bojového bonusu, které mohou Warlordovi vojáci získat, je 6. Je jasné, že na jednoho trpaslíka se nemůže nahrnout najednou deset vojáků; to, kolik jich pustí najednou na jednoho, je plně v moci PJ, ale nemělo by to být víc než tři na velikost A, čtyři na velikost B, pět na velikost C (na zvíře velikosti koně i šest).

Warlordův voják

Cena:	0	50	550 (1)
Životaschop.:	4	4	4
Útočné číslo:	(+1 + 4/–1) = = 5/–1	(+1 + 4/+2) = = 5/+2	(+1 + 5/+3) = 6/+3
Obranné číslo:	(+1 + 1) = 2	(+1 + 3) = 4	(+1 + 5) = 6
Odolnost:	13	13	13
Velikost:	B	B	B
Zranitelnost:		humanoid + N, ale H0	
Pohyblivost:	13/humanoid	13/humanoid	13/humanoid
Inteligence:	viz Warlord (3)	viz Warlord (3)	viz Warlord (3)
Přesvědčení:	jako Warlord	jako Warlord	jako Warlord
Poklady:	0	50	550
Zkušenost:	150	250	400

autor: **Jaroslav Gerec**



autor: **Zdeněk Šašek**

Jsou opravdu habry vysoké patnáct metrů? Existovala v jedenáctém století funkce rychtáře? Mohl ten barbar přehodit meč z jedné ruky do druhé a zároveň přitom držet louč?

Kapitola třináctá – Opakování slov

V tomto povídání jsme se již s opakováním jednou setkali – bylo to opakování slova *jako*. Může se vám ovšem stát, že budete opakovat i jiná slova. A to se nevztahuje jen na podstatná jména, jak si mnozí myslí, ale na všechny slovní druhy. Velice často začínající autoři opakují sloveso *být*:

Byl jednou jeden elf Xaxy. Byl sličný a měl vysokou inteligenci. Zato skoro žádnou sílu. Ale tak už to u elfů bývá. Jednou šel lesíkem, který rostl na vrcholku kopce nad vesnicí. Byl to listnatý les a všude v něm rostly samé olše. Zrovna byl podzim a tak k zemi padalo listí a tlelo na zemi.

Velmi často se také daří opakovat zájmeno *které*:

Uchopil nůž, který byl čerstvě nabroušený, a začal jím krájet chleba, který koupila maminka.

Pokaždé, když se stane, že použijete těsně za sebou stejná slova, snažte se dotyčnou část textu přepsat – sloučit věty, vypustit část textu, atd. Teprve pokud přepsání z nějakého důvodu není možné, nahraďte slovo synonymem nebo zájmenem. První úryvek je už přepsaný v kapitolách 8. a 10., druhý si můžete přečíst zde (první část věty jsem přepsal a v druhé použil slovo obdobného významu):

Uchopil čerstvě nabroušený nůž a začal jím krájet chleba, jenž koupila maminka.

Dejte si také pozor na *podobná* slova.

Vtrhnul do pokoje a vrhnul se k umyvadlu.

V takovém případě obvykle stačí jedno slovo nahradit jiným.

Kapitola čtrnáctá – Co s napsaným textem

S napsaným textem můžete v principu udělat šest věcí:

a) Zahodit ho. Tato možnost se může zdát poněkud absurdní, ale ve většině případů je to to nejlepší, co můžete ve prospěch všeobecného blaha udělat. Výborný návod, jak se naučit psát, jsem kdysi slyšel od Martina Klímy: *Napište tisíc stran a zahoďte je.*

b) Schovat do šuplíku. Pokud toto učiníte, neopomeňte se po několika letech (pokud tou dobou ještě budete psát) k povídce vrátit. S největší pravděpodobností uvidíte spoustu chyb, které vám předtím unikly.

c) Poslat do časopisu. Nabízí se buď Dech draka nebo Ikarie nebo nějaký fanzin. Dech draka přijímá fantasy povídky rozsahu maximálně 25 normostran, Ikarie SCI-FI povídky rozsahu maximálně 40 normostran. Pokud máte povídku delší než 40 normostran, není *žádná* šance na její otištění. S rozdělením povídky do několika čísel nepočítejte, s tím, že vám někdo vydá knihu, také ne. Začínajícím autorům doporučuji, aby neposílali povídky ani do Ikarie, ani do Dechu draka, ale do fanzinů, případně do soutěží nebo do Workshopu. Pokud už povídku do časopisu pošlete, *v žádném případě* nečekejte, že až ji redakce odmítne, napíše vám, proč to udělala. V lepším případě dostanete třířádkový zamítavý dopis.

d) Poslat do Workshopu. Workshop je permanentní literární dílna fandomu, která jako *jediná* vám na vaši povídku zašle posudky. Informace o Workshopu jsou otištěny v Dechu draka 3/98 nebo je můžete získat na adrese Jan Macháček, Pražská 765, 393 01 Pelhřimov (za obálku a známku) či internetové stránce www.natur.cuni.cz/~machacek/Workshop.

e) Poslat do rozhlasu. O této poměrně nové možnosti informoval Mirek Sábo na Bohemiaconu 98; v případě zájmu bude nejlépe, pokud ho osobně kontaktuje na nějakém conu. Upozorňuji však, že rozhlasová povídka má svá specifika a že tudíž není možné posílat cokoli – tato možnost je určená spíše pro pokročilé autory.

f) Poslat do soutěže. Existuje několik soutěží, o nichž se zmíním na následujících řádcích, přičemž začínajícím autorům doporučuji soutěže menšího rozsahu. Upozorňuji ovšem, že pořadatelé většiny soutěží vám nepošlou „kritiku" vaší povídky a obvykle se ani nedozvíte, jak jste se umístili (výjimku samozřejmě tvoří oceněná místa). Rovněž upozorňuji, že do všech soutěží bez výjimky musíte posílat díla dosud *nepublikovaná* a psaná na stroji nebo počítači.

Většina soutěží je vyhlašována v informačním fanzinu Interkom, pokud máte zájem o jeho předplatné, napište si na adresu: INTERKOM, Letecká 6, 161 00 Praha 6.

Cena Karla Čapka (CKČ)

Je největší amatérská československá SCI-FI soutěž. Příspěvky se přijímají ve čtyřech exemplářích, rozsah je libovolný (příspěvky pak obvykle bývají děleny do kategorií krátká povídka, dlouhá povídka, román). Soutěž je anonymní (příspěvky neobsahují jméno, k zásilce se přikládá zalepená obálka se jménem autora, jeho adresou, rodným číslem, příp. telefonem). Uzávěrka ročníku 2000 bude pravděpodobně 30. 11. 1999, vyhlášení na Parconu 2000. Soutěž hodnotí několik desítek nezávislých porotců, přičemž přibližně měsíc po Parconu vám přijdou poštou informace o tom, jak jste se umístili i kolik jste získali bodů. Oceňuje se většinou prvních pět míst v kategoriích krátká/dlouhá povídka a první tři místa v kategorii román. Vítězné práce jsou publikovány v knižní antologii Mlok (pokud vyhra-

jete kategorii román, čemuž ovšem nevěřte, pak máte šanci na publikaci textu delšího než 40 normostran).

Podrobnější informace je možné získat v Intercomu nebo na adrese Michael Bronec, Horáčkova 1208, 140 00 Praha 4 (za obálku se známkou).

Ikaros

Je soutěž pravidelně vyhlašovaná časopisem Ikarie, podrobné informace jsou zejména v číslech 9/98 a 11/98. Povídky se zasílají ve dvou exemplářích v zásilce označené LS IKAROS a musí splňovat následující kritéria: délka do 40 normostran, oblast sci-fi, fantasy nebo fantastický horor. Soutěž je anonymní, porotou je redakce Ikarie. Věcné ceny (videokazety, knihy) dostávají autoři povídek nominovaných na 1.–5. místo, přibližně deset nejlepších povídek bývá publikováno v Ikarii, pořadí na dalších místech není oznamováno. Předávání cen proběhne pravděpodobně na Bohemiaconu '99, výsledky budou rovněž oznámeny v Ikarii. Uzávěrka letošního ročníku je 28. 2. 1999. Adresa redakce: Ikarie, Radlická 61, 150 02 Praha 5.

Soutěž o nejlepší fantasy

Je vyhlašována každý rok SF kluby 451°F a KJV Praha. Díla libovolného rozsahu fantasy žánru zasílejte ve dvou exemplářích na adresu: Egon Čierny, Matěchova 14, 140 00 Praha 5. Uzávěrka letošního ročníku je 30. 4. 1999. Pořadatelé soutěže mají právo na jedno zveřejnění soutěžní práce ve svých publikacích. Vítěz získává funkční meč a titul Nositel meče.

Soutěž SF klubu Terminus

Je soutěž začínajících autorů do 18 let, která probíhá v kategoriích: sci-fi, fantasy, horor, povídka. Vyhlašuje se pořadí na prvních pěti místech, nejlepší povídky jsou otištěny ve sborníku a odměněny věcnými cenami v celkové hodnotě asi 10 000 Kč. Uzávěrka dalšího ročníku bude pravděpodobně 30. 11. 1999. Podrobnější informace je možné získat na Internetu: www.mensa.cz/terminus nebo na schůzkách SF klubu Terminus, každý čtvrtek od 17.30, NetWave, Na Bojišti 8, Praha 2.

O cenu Jima Dollara

Je další soutěží pro autory do 18-ti let. Probíhá v oblasti sci-fi, fantasy či horor, délka prací není nijak omezena; existuje jediná kategorie. Specifikum této soutěže tkví v tom, že autoři nejen dostanou informace o svém umístění, ale i kritické rady od členů poroty. Vyhlášení výsledků proběhne na Miniconu '99 a rovněž se objeví v Ikarii. Nejlepší povídky budou otištěny v malonákladovém sborníku a nabídnuty Ikarii, autoři budou též odměněni věcnými cenami. Uzávěrka soutěže je 31. 8. 1999, podrobnější informace je možné získat na e-mailu: mspacek@koop.cz nebo na www: www.ikarie.cz. Kontaktní adresa: Michal Špaček, Puchmajerova 19, 158 00 Praha 5.

Soutěž SF klubu J. M. Trosky

Je vyhlašovaná každý rok na dané téma, přičemž letos je to „Čas chutí". Soutěž probíhá v kategorii literární (povídky, novely, romány, básně, dramata, scénáře) a výtvarné (obrazy, kresby, komiks, sochy, modely, počítačová grafika, film). Vítězné práce jsou otištěny ve sborníku. Nutno upozornit, že se jedná o poměrně malou soutěž, loňského ročníku se účastnilo celkem 30 soutěžících. Uzávěrka je 31. 3. 1999, první tři soutěžící v každé kategorii jsou finančně odměněni (500 – 200 – 100 Kč). Kontaktní adresa: Zdeněk Töpfer, V Rokli 154, 293 01 Mladá Boleslav.

O stříbřitě lesklý halmochron

Tuto (rovněž pomenší) SCI-FI soutěž vyhlašuje SF klub ANDROMEDA ve spolupráci s ASONklubem v Plzni. Povídku je doporučeno vtěsnat do padesáti normostran. Uzávěrka je 31. 3. 1999, informace na adrese: Petr Kaufner, Slovanská třída 93, 301 55 Plzeň, na webové stránce: http://www.vikomt.cz/andromeda nebo na e-mailu: lzaborsky@jad.ln.skoda.cz či v Interkomu 9/98.

O železnou rukavici lorda Trollslayera

Soutěž vyhlašuje SFK Atair a klub Hexaedr. Přijímají se dosud nepublikované povídky o délce nejvýše 15 normostran (30 řádek na stránce, 60 znaků na řádek). Počet příspěvků od jednoho autora není omezen. Uzávěrka soutěže je 30. 4. 1999, příspěvky posílejte ve třech exemplářích na adresu Hexaedr, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3, obálku označte Trollslayer. Podrobné informace najdete v Dechu draka 6/98.

Epilog

Na závěr bych rád shrnul to nejhlavnější, co bylo v tomto článku řečeno a navrch ještě něco přidal:

Nepište podle Dračího doupěte.

Nepište bez rozmyslu, mějte předem připravenou osnovu a dostatek informací, z nichž budete čerpat. Nečekejte, že vám příběh spadne do klína z prázdného okna Wordu.

Nečekejte, že povídku napíšete za večer.

Nebojte se přepisovat text a po delší době se k němu vracet zpátky. Nebojte se text proškrtávat. Každá věta musí mít pro děj svůj smysl, jinak je to špatná věta.

Nečekejte, že vám otisknou hned první povídku. Může to trvat roky, než se „chytnete".

Nečekejte, že vám někdo za vaše texty zaplatí nebo že vám nakladatel vydá román. O vydávání českých románů (natož pak sbírek povídek) nemají nakladatelé zájem, protože se to při nákladech tisíc kusů finančně nevyplatí.

Pište, jenom pokud opravdu máte o čem.

Dech draka, nakladatelství Altar a Dům dětí a mládeže v Olomouci vás zve na

GAMECON '99

který proběhne 8.–11. července 1999
v Olomouci v prostorách DDM, tř. 17. listopadu 47

Plánované turnaje:
Mistrovství republiky v Dračím doupěti
Talisman (základní, rozšířený, Jeskyně, Double)
BattleTech (Standard, Special, Warrior, 3D)
Aréna (Single, Double, Melee)
Magic: The Gathering
Bitva armád (podle PPE – Svět)

Účast v Mistrovství v DrD je omezena na 50 nejvýše osmičlenných družin, proto se ve vlastním zájmu přihlašte co nejdříve. Nutnou podmínkou je též zaplacení všech poplatků do 30. 6. 1999. Účastníci přihlášení po naplnění kapacity se mohou zúčastnit jen tehdy, nepřijede-li někdo z dříve přihlášených. Startovné na Mistrovství v DrD se platí předem se vstupním poplatkem, ostatní turnaje na místě.

Ubytování:
Ubytování je jednotné na VŠ koleji (ve čtyřlůžkových pokojích) v ceně 180 Kč za celý con (od čtvrtka do neděle) – není možno dělit na jednotlivé dny.

Přihlášky posílejte na adresu (POZOR, ZMĚNA):
Dech draka, Martin Kučera, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1

Každý účastník musí mít vlastní přihlášku (podle otištěného vzoru)!

Platbu proveďte na účet DDM u Komerční banky Olomouc, č. účtu 61433811/0100, název účtu DDM Olomouc. Jako variabilní symbol uveďte své rodné číslo (NUTNÉ – jinak nebudeme moci vaši platbu identifikovat a budete vedeni v evidenci jako neplatiči). Vstupní poplatek se určuje podle **data zaplacení**.

Dokud nezaplatíte všechny poplatky, je přihláška považována za předběžnou.

Mistrovství v DrD

Účast je omezena na 50 nejvýše osmičlenných družin (jednotliví hráči nebo menší skupinky se mohou spojit na místě). Každý hráč si může předem vybrat postavu libovolné rasy a povolání (viz níže). Postavy budou na šesté úrovni. Každé družině bude přidělen PJ z řad organizátorů. Hraje se podle všech dílů Pravidel DrD verze 1.5.

Během prvního dne musí všechny družiny projít první dobrodružství. Na základě výsledků této části bude vybráno nejvýše 17 nejúspěšnějších družin, které postoupí dále. Během druhého dne bude z těchto družin po odehrání dalšího dobrodružství vybráno 3–6 nejlepších. Ty se zúčastní závěrečného dobrodružství, které rozhodne o pořadí.

Hráč, jehož postava je zabita, se může zúčastnit zbytku hry (případně dalších dobrodružství) pouze jako pozorovatel a rádce.

Tvorba postavy

Každý hráč si přiveze již částečně vytvořenou postavu. Může si předem vybrat její rasu a povolání. Vlastnosti a schopnosti, které se určují hodem kostkou, budou přiděleny až na místě, jinak lze postavu tvořit zcela volně s těmito omezeními:

Hraničář: Druh psa a mimosmyslová schopnost budou stanoveny organizátory, stejně tak parametry chodcova meče.

Alchymista: Množství magenergie bude stanoveno organizátory. Nelze si předem vyrobit žádné kouzelné předměty (dočasné ani trvalé) – některé budou přiděleny. Parametry elementální hole budou stanoveny organizátory.

Kouzelník: Kouzla si lze vybrat předem z DrD Pravidel pro začátečníky, pro pokročilé i pro experty, nejméně 6 kouzel však musí být z PPZ a nejvýše 3 kouzla z PPE. Každý kouzelník též může mít jednoho libovolného přítele.

Zloděj: Je povoleno zlodějské náčiní, ne však lupičův klíč.

Vybavení: Nekouzelné vybavení je povoleno v podstatě jakékoli, v přiměřeném množství. Z kouzelného vybavení může mít postava jeden trvalý kouzelný předmět do hodnoty Slunečního prstenu (tj. démon nejvýše z 5. sféry). Nejsou povoleny předměty s démonem nosičem. Jízdní zvířata a peníze budou přiděleny organizátory.

Všechny postavy musí být během registrace předloženy organizátorům ke schválení (zejména co se týče vybavení). S neschválenou postavou nelze hrát.

Přihláška GAMECON '99

Jméno a příjmení: .....

Bydliště: ..... PSČ: _ _ _ _ _

Rodné číslo: _ _ _ _ _ _/_ _ _ _ Číslo a série OP: _ _ _ _ _ _ _ _

Vstupní poplatek:

○ do 30. 4. 1999	60 Kč	☐ Ubytování (celý con):	180 Kč
○ do 31. 5. 1999	70 Kč	☐ Mistrovství v DrD:	20 Kč
○ do 30. 6. 1999	80 Kč		
○ později	100 Kč	**Celková částka:**	. . . Kč

Způsob platby:

○ Poukázkou A na poště	○ Převodem z účtu
○ Poukázkou A v bance	○ Vkladem na účet

Mám zájem o tyto turnaje:

☐ Mistrovství v DrD	☐ BattleTech
☐ Talisman	☐ 3D BattleTech
☐ Aréna	☐ Magic: TG
☐ Jiný:	

Chci být ubytován s: .....

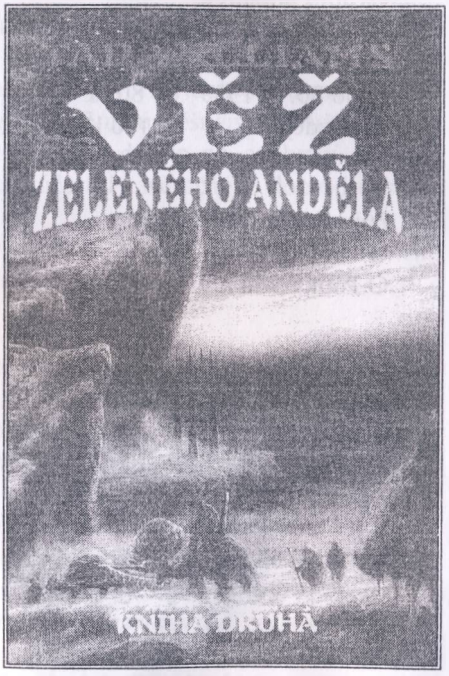
.....

.....

Datum: ..... Podpis: .....

Recenze

Sága pokračuje



Na předvánočním trhu se objevil již pátý svazek rozsáhlé ságy Tada Williamse – druhá kniha *Věže zeleného anděla*. Pro ty, kteří znají předchozí díly *Trůn z dračích kostí*, *Kámen rozluky I.* a *II.* a první knihu *Věže zeleného anděla*, to byl zajisté vítaný dárek pod stromeček. Přátelé čisté epické fantasy tolkienovského typu, kteří se s tímto autorem zatím ještě nesetkali a jimž se kniha dostala do rukou, zřejmě po jejím prolistování dospěli k poznání, že v jejich knihovničce zeje pořádná mezera.

Shrnout obsah více než 2000 stran předchozích dílů není vůbec jednoduché. Hlavní dějová linka je sice přehledná, ale paralelně vedle ní se line řada dalších zápletek, které obraz tohoto příběhu plasticky doplňují a přidávají další a další kamínky do mozaiky skutků a postav, formujících osud hlavních hrdinů.

Hlavní hrdina příběhu, mladík Simon, dozrává ve tvrdé škole života, nebezpečí a nejistoty a z neohrabaného, nešikovného a nevzdělaného chlapce se stává uvážlivý, statečný a rozhodný mladý muž, pomáhající princi Jošuovi a jeho přátelům v boji proti lidské zlobě, touze po moci a temné magii. Ale podaří se jim v jejich úsilí zvítězit? Je to těžký boj, neboť po smrti starého krále Jana se země Erkyn i celý svět hroutí, všude vládne chaos, násilí a zkáza. Králův následník Eliáš, poznamenaný smrtí své ženy, z níž viní svého bratra prince Jošuu, se stává poddajnou loutkou v rukou proradného kněze Pryrata a temné magie. Zdá se, že jejich moci a strašlivým spojencům nikdo a nic neodolá, jen tu a tam se pořád ještě drží maličké ostrůvky těch, kdo se nesklonili pod mocí zla. Princ Jošua a hrstka jeho spojenců mají dle starého proroctví jedinou naději zvítězit, a to když získají tři

mocné meče. Zatím však mají ve své moci pouze jediný. Jejich sídlem se po zničení Jošuova hradu Naglimund stává Sesuad ra, Kámen rozluky, kde čekají na příchod dalších, kdo by se k nim v jejich boji připojili. Tady někde začíná děj zatím posledního dílu.

Jošuovi a spojencům začínají svítat první jiskřičky naděje, tu a tam konečně zaznamenávají menší úspěchy. Král Eliáš vysílá proti Jošuovi vojsko pod vedením vévody Fengbalda, které je na hlavu poraženo. K Jošuovi dorazí po dlouhých útrapách Eliášova dcera princezna Miriamele, vévoda Isgrimnur a starý, duchem nepřítomný rytíř Camaris, svého času největší rytíř krále Jana. V další části světa, v zemi Rimmeřanů a Hernystiřanů, jsou vojska Eliášova spojence Skaliho poražena nesmrtelnými Sithy. Sithové, původní obyvatelé této země, se již celá staletí do věcí lidí nevměšují, ale díky osudu a přátelství svého vůdce Jirikiho se Simonem nemohou dále zůstat stranou konfliktu. Jirikiho sestra Aditu přichází na Kámen rozluky, aby mohla bratra informovat o Jošuových záměrech. Jiriki se svými Sithy se zatím vydává dobýt Naglimund.

Jošua a jeho lidé rovněž nemají stání a zvažují, co podniknout dále. Nakonec zamíří do provincie Nabban a za pomoci rytíře Camarise, kterému se vrátilo vnímání, se odtamtud budou snažit útočit na krále Eliáše. Eliáš je však jen menší zlo. Daleko horší a nebezpečnější jsou příbuzní Sithů Nornové, jimž vládne duše mrtvého sithijského prince Inelukiho, Krále bouří. Ineluki se dlouho na tento boj připravoval, neboť se touží konečně pomstít za všechna utrpení, které mu lidská rasa připravila, a jeho magie mu skýtá nesmírnou moc. Vše se tedy začíná zvolna připravovat na rozhodující střetnutí.

Williamsova sága má všechny znaky kvalitně odvedené práce, důmyslně vykomponovanou zápletku, pestrou škálu postav, z nichž některé z nich jsou stabilní, některé se naopak v průběhu děje vyvíjejí. Dílu nechybí napětí, děj má patřičný spád, to vše popsáno živým jazykem, takže co víc si můžeme přát. *Věž zeleného anděla* se sice zatím neodvíjí v kvapíkovém tempu jako např. *Trůn z dračích kostí*, je poznat, že se autor vědomě přidržuje klasických kompozičních zásad, ale toto nadechnutí se před finálem slibuje strhující rozuzlení. Podle objemu jednotlivých svazků můžeme očekávat, že vydavatel opět rozdělí poslední díl na dva svazky, ale ty by opravdu měly stát za to. Knih, kterým jejich původní vydavatelé s oblibou přiřazují přívlastky „největší dílo fantasy posledního desetiletí", je sice povícero, ovšem Williamsova sága se mezi nimi rozhodně neztratí a můžeme ji čtenářům pouze doporučit.

Tad Williams: Věž zeleného anděla, kniha druhá. Přel. D. Záleský, T. Zábranský. Obálka Luis Royo. Plzeň, Laser – books 1998. 415 s. 169 Kč.

Zdeněk Sladovník

V hlavní roli obluda

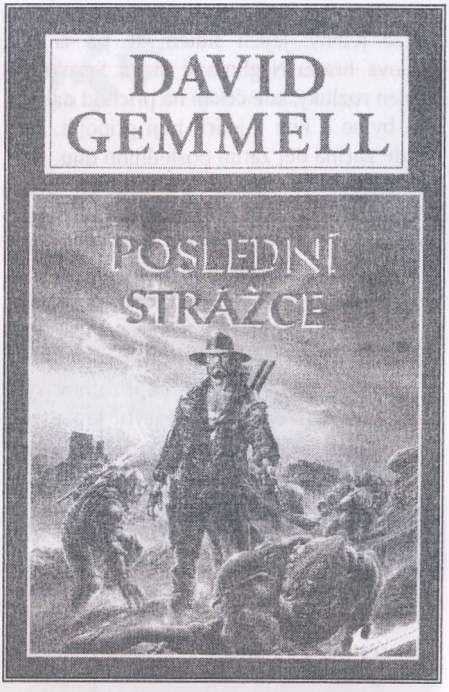
Myslíte si, že už vás žádný gamebook nemůže vyvést z míry a že všechny překážky zvládnete s bravurou zkušeného dobrodruha? Opak je pravdou. Nejnovější (na našem trhu) gamebook ze série Fighting fantasy, *Strašlivý netvor*, je podle mého soudu natolik zapeklitý, že ve srovnání s ním působí některé z dosud vyšlých až směšně jednoduše. Připadá mi, že snad autor s někým soutěžil, kdo vytvoří složitější zápletku a komplikovanější cestu k vítězství. Už samotná základní myšlenka by jiným stačila – hlavním hrdinou je netvor, který nezná lidskou řeč (tudíž se nemůže dorozumět s okolím) a je ovládán instinkty a podvědomím (takže je mnohdy jeho další postup určen hodem kostkou). To je však teprve

začátek. Po cestě jsou rozesety více či méně důležité stopy, jejichž správné použití také není jednoduché. Často je další postup podmíněn informací nebo věcí, kterou bylo možné získat dávno předtím v nějaké zapadlé odbočce. A zemřít je zde velice snadné – stačí jeden chybný krok nebo čin a neštěstí je hotovo.

To vše činí ze *Strašlivého netvora* gamebook na samé hranici hratelnosti. Váhám proto, jak ho hodnotit. Na jedné straně spousta zajímavých nápadů, které hru obohatí, na straně druhé neuvěřitelná obtížnost, která může slabší povahy odradit, až budou podesáté začínat znovu (jiní to třeba vezmou jako výzvu a nepovolí, dokud nedospějí ke zdárnému konci).

Steve Jackson: Strašlivý netvor. Přel. Martin Kučera. Obálka Ian Miller, ilustrace Alan Langford. Plzeň, Perseus 1998. 110 Kč.

-mk-



Poslední strážce

Není lehké živit se psaním – takové živobytí plyne ze statisíců napsaných slov, z desítek nápadů těmi slovy vyjádřených a z nekonečného balancování na nejisté hraně vkusu publika.

Jsou dvě cesty tvůrčího pečení chleba. Jedna je cestou hledání. Je to cesta nelehká a má mnoho slepých odboček, končících v tvůrčím vyčerpání, únavě, nesrozumitelnosti... Na jejím konci ovšem může být perla – tvrdě vydřená, kouzelně se lesknoucí talentem a neodbytností výpovědi. Perla to může být i docela malá – ale je to perla.

Druhá cesta je cestou plánu, jistoty. Zde se nehledá nový směr – publikum chce známé písně a proto je dostává. Nejde o výpověď, jde o kus samotný – již to, že dodržuje zažitou formu, je pro čtenáře uspokojující. Měřítkem je věrnost žánru a originalita jen v jeho rámci, přesvědčivost akce – či cokoli jiného. Jen ne trapné slovo uměleckost.

Co je lepší? Nevím. Osobně dávám ale přednost cestě první.

Kniha *Poslední strážce* je další knihou ze série Sipstrassi, která se odehrává v Gemmellově šutříkové variantě našeho světa. Hrdinou je Jon Shannow, eastwoodovský osamělý a spravedlivý pistolník, přímý chlapec s rychlou rukou a prošedivělým vousem. Žije v době rozhodně nelehké – svět je pár set let po obrovské katastrofě, která smetla euroamerickou civilizaci z povrchu zemského, z moře učinila souš a ze souše moře. Lidé jsou trochu divocí, řádu je v tomto světě pomálu, a tak se musí najít borci, kteří ho do násilnického chaosu vnesou.

Jon Shannow hledá Jeruzalém. Jako jiní hledají ráno co ráno brýle, jako Einstein toužil

objevit teorii Universa, má Shannow utkvělé přání najít Jeruzalém. Cestou k božímu městu střílí lumpy a získává si tak pověst bijce všech bijců. Život ani autor se s ním však nemazlí – cestu mu vůbec nezjednodušují. Jon Shannow totiž Jeruzalém ne a ne najít a ke všemu se musí přimotat do složité lapálie, jejíž vyřešení nakonec stojí (samozřejmě) hlavně na něm. Výsledek? Zachráněný svět.

Vše začíná, když Jon Shannow přijíždí do osady Poutníkovo Údolí. Městu vládne banda lumpů, Shannow zde potkává velmi zajímavou ženu a navíc právě sem, jako na vztek, přidupe z dvanáct tisíc let vzdálené Atlantidy masochistická a dosti navztekaná blondýnka doprovázená legií zabijáckých ještěrů. Chce Shannowův svět získat pro svého pána, krále Pendarrika, toho času (tedy oněch dvanáct tisíc let zpět) majitele veškerých práv k užívání zlatých magických kamenů Sipstrassi. Vše se zamotává, a zatímco Atlantida pomalu míří ke svému zániku, pere se Shannow ve své době s lotry a ještěry, objevuje tajemství světa za velikou zdí, která svět rozděluje na dvě části, a nachází lásku a mládí...

Inu – děj je to poněkud komplikovaný, Gemmell vytváří časové smyčky, objasňuje souvislosti zániku Atlantidy s biblickou potopou a koncem naší civilizace, smíchává dohoromady Starý zákon, pověsti o Atlantidě a všelico jiného a klohní ve svém autorském kotlíku masitý, dějem nabitý guláš.

Méně je ovšem někdy více, jak se říká – Gemmell postavil skvělého trójského koně, kterým si proboural vlastní bránu. Košatý děj okrouhává náhlými a podle mého poněkud nelogickými zkratkami, některé dějové roviny (Chreena a lidé proměňující se ve zvířata) jsou trochu plonkové a vatovité. Suché, stručné a jen málo literární zpracování celého nápadu (což je, řekl bych a už asi i napsal, pro Gemmella typické) knize také příliš nepřidá.

Problém jazyka – problém stručnosti a neobraznosti – je v *Posledním strážci* patrný především v rovině rozdílných realit a mytologie. Ačkoli totiž Gemmell příběh staví na existenci rozličných a atmosférou patrně barevných světech, nedaří se mu evokovat rozdílný, specifický pocit těchto světů a jejich jazyka a víry. Vše je jaksi na jedno brdo – a jak autor naprosto nezúčastněně popisuje bitky a citová pohnutí hrdinů, tak přechází ze světa do světa, aniž by se namáhal skutečně tyto světy „konstruovat". Působí jako pouhé šablony a prolínající se mýty jsou jen plochými kulisami, které slouží k „logickému" uzavření fabule.

Pokud bych měl posoudit, kterou tvůrčí cestou kráčí David Gemmell, pak bez váhání řeknu: jde cestou plánu, je trasařem této druhé cesty. Nemám důvod ptát se sám sebe po přečtení knihy: „O čem to bylo?" Pod tenkou slupkou slov je kostra příběhu a – prázdno. Je to dobře? Neschází něco? Nemá čtení dráždit a lákat a trápit fantazii?

Pro mě je odpověď zcela jasná.

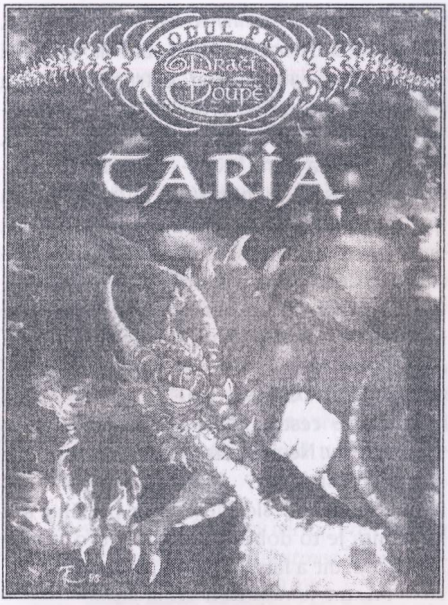
David Gemmell: Poslední strážce. Přel. Dana Krejčová. Obálka Luis Royo. Brno, Návrat 1998. 302 s. 189 Kč.

Jakub Macek

Taria

Když se v roce 1996 připravovalo nové gameconské dobrodružství, přišli jeho autoři s myšlenkou umístit děj do konkrétního světa s alespoň nástinem historie a místopisu. Nápad se ujal a tak vznikla první skica Dračího poloostrova s několika městy a minimem obsahu, který však umožnil hráčům, aby si na GC přivezli postavy, jejichž původ nebyl zestručněn na „barbar z plání" či „kroll z hor". Více než po dvou letech jsme se koncem roku 1998 dočkali vydání Tarie jako modulu pro Dračí Doupě.

Svět Taria byl původně nikým příliš nenavštěvovaný poloostrov, kde kromě draků nežije téměř nic. Toto území začíná dobývat



ze sousední Urgury vyhoštěný zeman Carrado a je natolik úspěšný, že po sto letech osidlování zůstává drakům jen zhruba třetina původního území. Urgura se pochopitelně pokouší získat z dobytého území co se dá, a tak se celou historií táhnou pohraniční šarvátky a posouvání hranic. Vnitřní poměry v Tarii jsou navíc poznamenány tím, že většina prvních usedlíků jsou vyhnanci – není nouze o vzpoury a povstání, i vládnoucí knížata se v tísni obracejí k odvážným loupežím. Díky poměrně velké rozloze knížectví se zde vytvářejí takřka samostatná území, kde vládnou místní pánové a podle povahy zrovna panujícího tarijského knížete se tato území buď využívají nebo jsou násilně podmaňována.

Modul se skládá ze dvou částí: světa a dobrodružství. Svět Taria není podle mého názoru světem pro PJ, který hraje první dobrodružství a potřebuje mít u každé vesnice či osoby popis umístění, konání apod. Trochu mě zarazilo, že historický vývoj (600 let historie) se podařilo vměstnat na zhruba dvacet stránek – text v mnoha místech pouze naznačuje události či upozorňuje na jistá místa, kde se „prý něco dělo". Na druhou stranu trochu zběhlejší PJ může právě z tohoto popisu vytěžit desítky zápletek a není svázán přesnou dějovou linií, která by ho nutila po každém dobrodružství přepisovat kus historie. Stejně tak v místopise provincií lze narazit na mnoho míst, která jsou buď přímo popsána jako „bílá" nebo je jen naznačena jejich magičnost či kultovní význam.

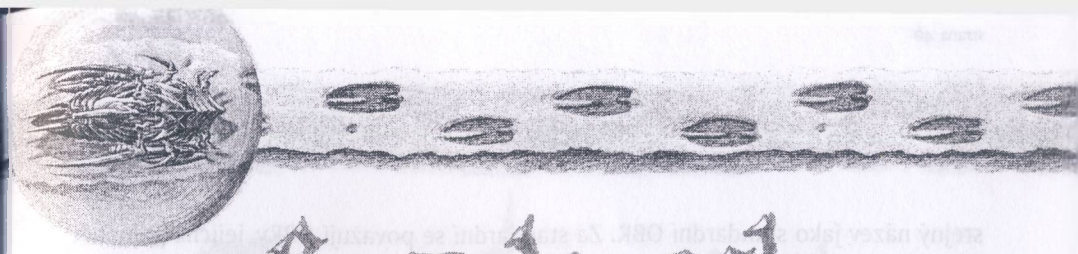
Dobrodružství je naopak sestaveno tak, aby ho mohl i začínající PJ prostudovat a sehrát. Děj nás přenáší až za konec popsané historie Tarie, kdy převratem končí vláda Carradů. V celé zemi probíhají boje s posledními obránci knížecí moci, hory jsou plné vzbouřenců a uprchlíků. V této situaci si družinu dobrodruhů najímá správce jedné z provincií, aby prozkoumali dávno opuštěnou tvrz.

V dobrodružství jsou kromě popisu tvrze a dalších míst, která jsou pro děj dobrodružství nezbytná, uvedeny i popisy všech větších vesnic v oblasti, situace v horách po převratu ap. Jelikož děj začíná v Lawa-Nlaru, je součástí i mapa tohoto města a podrobnější mapka správcovy tvrze, které PJ může využít třeba i k sehrání dalšího dobrodružství.

Celkově je možné říci, že Taria je světem využitelným jak pro PJ, který má rád volnost v sestavování dobrodružství, tak pro začátečníka hledajícího vhodný svět pro umístěný svých dobrodružství. Poněkud chybějí podrobnější popisy dalších provincií, ale pokud autoři dodrží svůj slib z úvodu světa, měli bychom se jich dočkat.

Taria – modul pro Dračí doupě. Obálka a ilustrace Tomáš Kučera. Praha, Altar 1998. 44+66 stran A4 + barevná mapa A2, 199 Kč.

Karel Brtek



Battletech

Turnajová pravidla

Jiřina „Aquila“ Vorlová

Blíží se GameCon, proto v této rubrice přinášíme pravidla společná pro všechny hlavní turnaje v BattleTechu, které jsou v jeho rámci pořádány. Níže uvedené zásady platí v podstatě i pro ostatní turnaje v BT, které Altar či Hexaedr organizují mimo GameCon.

Společná pravidla:

1. Ve všech turnajích se bojuje podle Pravidel hry ze čtvrté edice českého vydání BattleTechu, není-li specifikováno jinak.

2. Armáda každého účastníka hlavního turnaje bude tvořena falangou čtyř OBRů do celkové váhy 235 tun. V každé váhové kategorii podle bodu 4 mohou být maximálně dva OBRy. Složení falangy není možné v průběhu turnaje měnit. Do každé bitvy (nového kola) nastupuje falanga nepoškozena a všichni warrioři mají plný počet životů.

3. Veškeré nestandardní OBRy je potřeba si nechat u organizátorů schválit. Ke kontrole OBRů musí mít každý hráč připraveny a vyplněny jejich palubní karty včetně soupisu základních údajů (takového, jaký je pro standardní OBRy na prvních stranách bloku palubních karet v českém vydání). Karty bez tohoto soupisu či se soupisem neodpovídajícím požadavkům, nečitelné a neúplně vyplněné palubní karty nebudou ke schvalování přijímány. Žádný OBR vlastní konstrukce nesmí mít

stejný název jako standardní OBR. Za standardní se považují OBRy, jejichž palubní karty jsou přiloženy ke třetí nebo čtvrté edici českého vydání BattleTechu.

4. Pokud bude hráč používat nestandardní OBRy, je povinen uvést soupeři před začátkem bitvy u každého robota jeho základní charakteristiku. Uvedením základní charakteristiky se rozumí jméno OBRa, jeho zařazení do váhové kategorie (pro tyto účely rozdělujeme OBRy do čtyř váhových kategorií: lehký OBR = 10–30 tun, středně těžký OBR = 35–55 tun, těžký OBR = 60–85 tun, velmi těžký OBR = 90–100 tun) a oznámení zbraně s největší silou a zbraně s nejdelším dostřelem a jejich přibližný počet (1 = jeden, 2–4 = několik, 5 a více = hodně). Například „Zabiják KLR-1A je velmi těžký robot, má několik AK-20 a hodně RDD-5." U raketometů se síla zbraně určuje jako součin síla/zás. x počet raket v salvě. Při výskytu různých zbraní se stejnou největší silou (resp. dostřelem) oznámí hráč tu s vyšším počtem, v případě rovnosti počtu tu s větším dostřelem (resp. silou), pokud ani nyní nelze rozhodnout, oznámí hráč zbraň dle své volby.

5. Nasazování OBRů probíhá na určených protilehlých místech hracího plánu (každý hráč má svůj okraj) podle iniciativy podobně jako fáze pohybu. První nasazuje svého OBRa hráč, který iniciativu prohrál. Pak se hráči střídají, posledního OBRa nasazuje hráč, který iniciativu vyhrál.

6. OBR, který opustí mapu, se automaticky považuje za vyřazeného ze hry a do dalších bojů v této bitvě už nemůže zasáhnout.

7. Hraje-li se na standardních mapách, voda hloubky 2 a více se považuje za vodu hloubky 1.

8. Definice a upřesnění některých pojmů:

– Nehybný OBR – OBR, který skýtá nepohyblivý cíl dle pravidel v Návodu ke hře, tj. má odstavený reaktor, jeho warrior je v bezvědomí a podobně.

– Zničený OBR – OBR, který byl zničen dle pravidel v Návodu ke hře, tj. byl zničen jeho kokpit, zabit jeho warrior, zničena hlava nebo trup nebo OBR dostal tři zásahy do reaktoru.

– Vyřazený OBR – OBR, který již nemůže zasáhnout do bitvy, tj. nemůže se pohybovat ani střílet, byl zničen, opustil mapu, byl warriorem opuštěn a ponechán svému osudu a podobně. Nehybný OBR nemusí být nutně vyřazený.

9. Útoky na vlastní OBRy jsou zakázány. Výjimkou je odstrčení překážejícího nehybného OBRa.

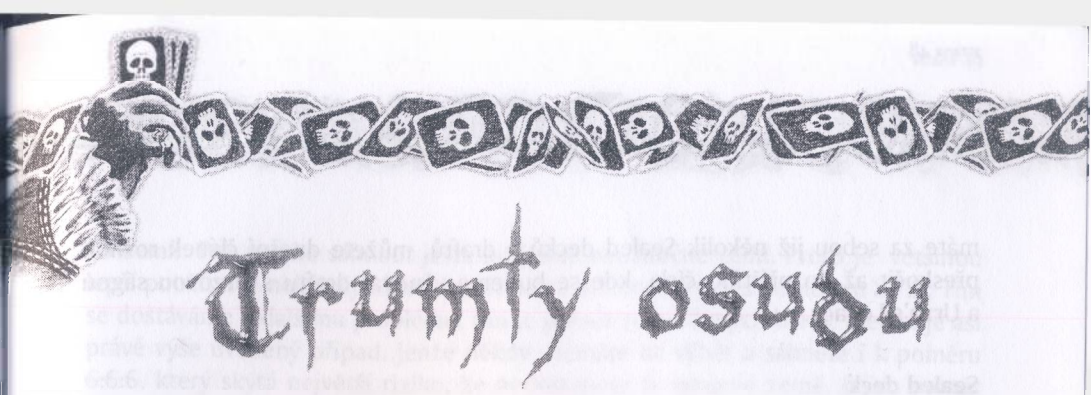
10. Za prohlášení o odstoupení z turnaje bude považováno:

– Hraní s neodsouhlasenými nestandardními OBRy

– Používání OBRů odporujících pravidlům konstrukce z Pravidel hry v českém vydání

– Nasazení falangy nevyhovující zadaným podmínkám turnaje

– Změna složení falangy v průběhu turnaje



Limited turnaje

Něco pro experty i začátečníky

Ivan „Isič“ Stanoev

Doposud jsme se v naší rubrice věnovali pouze konstrukci různých herních balíků. To je přitom jen polovina toho, co nám turnajový Magic nabízí. Kromě různých Constructed formátů, tedy turnajů, kde hrajete se svým předem vytvořeným a pracně posháněným balíkem, existuje ještě druhá kategorie a tou je Limited. Do Constructed patří jak klasická dvojka neboli Standard tak i Extended a Classic, čili jednička. Oficiální formáty Limited jsou Sealed deck, Booster draft a Rochester draft. Název Limited je odvozen od toho, že svůj balík sestavujete pouze z omezeného počtu karet, které dostanete na začátku turnaje. Jednotlivé formáty se pak liší tím, jakým způsobem si hráči karty rozdělují, vše si podrobně vysvětlíme za chvíli. U nás nejsou limitované formáty tak populární jako dvojka, protože na začátku turnaje si musíte koupit několik boosterů. Je to trochu škoda, protože Limited mi připadá zajímavější a zábavnější. Největší výhodou je v tom, že si nemusíte dopředu připravovat žádný balík. Není zapotřebí vědět, jaké strategie jsou momentálně populární, a v žádném případě nerozhoduje, kdo vlastní kolik drahých rér. Zkušený hráč zase ocení, že si zahraje s kartami, které by jinak ani nevzal do ruky a nestane se, že hra skončí ve třetím kole. Lidem, kteří teprve v Magicu začínají a chtěli by si zkusit zahrát na turnaji, bych doporučil, aby začali právě tímto formátem. Rozhodl jsem se napsat tento článek poněkud víc zeširoka než obvykle, aby se všichni chytali. Pokud se považujete za zkušenějšího hráče a

máte za sebou již několik Sealed decků a draftů, můžete dnešní článek rovnou přeskočit až do příštího čísla, kde se budeme věnovat draftu s **Urzovou ságou** a **Urza's Legacy**.

Sealed deck

Každý z Limited formátů má svoje výhody a nevýhody, Sealed deck je ze všech nejvíc ovlivněn náhodou, na druhou stranu je časově a organizačně nejméně náročný. Hrají se v něm například kvalifikace na některé Pro Toury a především Preview turnaje. To jsou turnaje, které se konají po celém světě (a samozřejmě i na několika místech u nás) tak týden před uvedením nové sady na trh. Právě tuto příležitost bych viděl jako nejlepší úvod do turnajové scény, protože se hraje s novou edicí, kterou nikdo nezná, takže začátečník není v takové nevýhodě a navíc se jedná hlavně o legraci. V souvislosti s tím si nemohu odpustit ještě jednu veselou historku z preview **Tempestu**, kdy se do osmičky dostal Michal Srba a přitom celou dobu ležel v jeho sideboardu nepoužitý *Cursed Scroll*, protože nepochopil, co přesně dělá.

Na začátku turnaje v Sealed decku si každý hráč koupí 1 starter a 2, někdy 3 boostery. Z těchto karet si pak musí v určitém časovém limitu sestavit svůj balík, pouze si může vyměnit 3 základní země za jiné. Na rozdíl od constructed je spodní limit karet v balíku 40, horní není. Zbývající karty vám slouží jako sideboard a můžete je po první partii měnit za karty v balíku. Neplatí tu ale omezení karta za kartu, můžete např. 2 karty oddělat a přidat 3. Samozřejmě se zachováním minima 40 karet. Hrací balík musí být vždy na první partii s novým soupeřem v původní sestavě, takže si zapamatujte, jaké karty jste měnili.

Tolik k pravidlům, nyní jak by se měl balík sestavovat. Tak za prvé, čím méně karet, tím lépe, abyste měli větší šanci, že vám přijdou ty nejdůležitější karty. Takže 40 karet je ideálních, za 41 a 42 karet se ještě taky ruce nesekají, ale kdo hraje víc, bude zkušenými hráči považován za kindoše (v Praze za klučika). Jediným důvodem, proč hrát víc karet, kromě toho, že jste nerozhodní a nevíte, kterou kartu vyřadit, je obava z toho že se jako první dolížete. To se ale stává opravdu výjimečně, tak v jedné ze 30 partií a navíc tu mají vliv různé cantripy a cyclingy.

Další důležitý prvek je počet zemí. Ten je poněkud vyšší, než jste možná zvyklí z constructed, kde to bývá kolem 1/3, v Sealed decku se hraje zpravidla 18 zemí na 40 karet, což je 45%. Často vám totiž nezbývá než hrát 3 barvy, přitom nemáte k dispozici žádné multilandy a průměrná sesílací hodnota je trochu vyšší. Osmnáct zemí je mnohokrát otestované optimum, jen občas při špatné konfiguraci můžete sáhnout k 19 zemím na 41 karet. Výjimkou jsou případy, kdy máte to štěstí a sejdou se vám dobré karty pouze ve dvou barvách, potom stačí i 16 zemí. Ve starteru máte pouze 6 zemí od každé barvy, a to i se třemi vyměněnými kartami dává pouze

15 zemí. Pak musíte sáhnout ještě po jedné neužitečné zemi. Proto je většinou lepší použít dvě nejsilnější karty ze tří barev a hrát 17 zemí s poměrem 8:7:2. Tím se dostáváme k dalšímu problému, tím je poměr zemí různých barev. Ideální je asi právě výše uvedený případ, jenže někdy nemáte na výběr a sáhnete i k poměru 6:6:6, který skýtá největší riziko, že nedostanete ty správné země. Jejich poměr musí určitým způsobem odpovídat zvoleným kartám a jejich poměru barev. Snažte se mít jednu barvu jako základní a od ní hrát 7-8 zemí. Od druhé barvy 6-7 zemí, od třetí 2-4. A to i za cenu toho, že zařadíte od první barvy i poněkud slabší karty a od třetí budete hrát jen to nejlepší. K tomu pro třetí barvu platí, že by neměla žádná karta stát 2 barevné many. Počet zemí by měl odpovídat počtu karet, např. pokud hrajte 3 bílé karty, měli byste hrát 3 pláně.

Jednou z nejdůležitější částí Sealed decku je správný výběr barev. Začněte tím, že rozdělíte karty podle barev, a rovnou vyhoďte všechny nehratelné karty. Potom je dobré jednotlivé barvy rozdělit na dvě hromádky, na dobré karty, které byste chtěli hrát a na průměrné, o kterých budete uvažovat, pouze pokud si příslušnou barvu zvolíte.

Zpravidla se ukáže, že v jedné až dvou barvách je málo dobrých karet, ale pozor, nevyřazujte je ještě úplně. Nejprve se podívejte, jestli se tam nenajdou 2–4 solidní karty, které se sesílají pouze přes jednu barevnou manu, zbytek můžete dát bokem. Může se stát, že sice v ostatních třech barvách máte víc kvalitních karet, ale jsou přes dvě barevné many nebo v nich něco chybí. Například máte spoustu dobrých nestvůr v zelené, červené a černé, ale chybí vám letectvo a něco jak se bránit enchantmentům, proto raději zvolíte jako třetí barvu modrou pro *Power Sink*, *Anul* a jednu létající nestvůru. Nyní zbývá vybrat z ostatních barev ty dvě nejlepší, které budou tvořit základ balíku. Zde se tak nemusíte dívat, jestli stojí dvě barevné many, ale karta s vyvolávací hodnotou přes tři barevné je už problém i pokud budete hrát 8 zemí od hlavní barvy. Důležité je dbát na dostatek nestvůr, což je tak 16–18. Sealed deck s **Urzovou ságou** je na nestvůry trochu chudší, takže se dá přežít i taková čtrnáctka.

Jak ale rozpoznat dobré karty od plev? Na karty z US se podíváme ještě podrobněji, nyní to vezmu trochu obecněji, aby se vše dalo použít na Sealed deck s jakoukoliv edicí. Karty si rozdělíme na pět kategorií.

První kategorii tvoří broken karty, jejichž přítomnost prakticky znamená, že budete hrát danou barvu. Patří sem karty, které mohou úplně obrátit průběh hry nebo vám skoro samy o sobě vyhrají hru. To zahrnuje karty s globálním efektem, např. *Wrath of God*, *Living Dead* či *Pestilence*, nebo karty jako *Cursed Scroll*, *Hammer of Bogarden*, *Phyrexian Procesor* a nesmím zapomenout na karty typu *Fireball*.

Druhou kategorii tvoří karty, které hrají rozhodující roli při rozhodování o tom, kterou barvu zvolit. Jedná se hlavně o zabíjení nestvůr jako *Incinerate*, *Terror*, *Paci-*

fism apod. Do této kategorie můžeme započítat i nejlepší nestvůry, jako silné létající nestvůry či shadow a bytosti se zajímavými abilitami jako *Nekrataal*, *Master Decoy* atd.

První dvě kategorie by měly rozhodnout o vašich barvách. Je ovšem ještě potřebné mít dostatek hratelných karet ve zvolených barvách a právě hratelné karty představují třetí kategorii. Tu tvoří solidní nestvůry a dobré triky. Triky jsou karty které sice nezabíjí nestvůry, ale jejich správné použití může mít podobný efekt. Například zablokuji nestvůru a zahraji *Giant Growth*, moje přežije a soupeřova umírá. Dobrá nestvůra by měla mít buď solidní čísla vzhledem ke své sesílací ceně nebo zajímavou schopnost. Vyvarujte se většiny nestvůr 1/1, pokud nemají nějakou zajímavou abilitu. Typickým příkladem slabé karty budiž *Serra Zealot* – 1/1, first strike. Za dvě many byste měli dostat nestvůru, která má 2 dopředu, za tři many bývá nestvůra 2/2 s nějakou schopností navíc, za čtyři many požadujte 3/3 s něčím málo navíc. Mnoho nestvůr není důležitých kvůli číslům. Takový *Nekrataal* je sice jen 2/1 za čtyři many, ale je mnohem lepší než nějaký 3/3 trample. Je důležité mít dostatek nestvůr s čísly, abyste mohli účinně útočit a nebo alespoň vybudovat obranu a vracet damage neblokovatelnými nestvůrami (flying, shadow, landwalk). Dalším aspektem, ke kterému byste měli přihlédnout je tzv. manová křivka, což je rozložení vašich nestvůr podle sesílací hodnoty. Střed bývá někde kolem 3–4 man, k tomu to chce pár nestvůr za jednu a dvě many, abyste na začátku jen bezmocně nepřihlíželi a také několik kousků za 4–6 man pozdější fáze hry.

Čtvrtou kategorii tvoří doplňkové karty, to jest ty, které budete hrát pouze při nedostatku lepších karet. Patří sem špatné nestvůry a slabší triky či různá manipulace s knihovnou jako karty s cyclingem nebo cantripy. Typickým příkladem je instant za jednu modrou – nestvůra dostane flying do konce kola a lízni si kartu. Častá chyba začátečníků je přeceňování karet, které přidávají životy, jako *Stream of Life* či *Fog*, obě karty bych zahrnul do této kategorie. Účelem hry je zredukovat soupeřovy životy na 0 a ne přidávat životy sobě. Existují pochopitelně výjimky, jako třeba *Congregate* z US, která přidá v průměru tak 16 životů, což už je vzhledem k sesílací ceně 4 many docela výrazný rozdíl.

Pátou kategorii představují ty nejhorší karty, které byste neměli nikdy hrát, jako ty

nejhorší triky typu nestvůra dostane do konce kola létání a nelízneš si kartu; či karty s příliš specializovaným nebo dvousečným použitím jako *Cadaverous Bloom* či *Prosperity*. Jak vidno, ne všechny karty zajímavé v Constructed jsou dobré pro Sealed deck a naopak.

To bychom měli sestavování balíku. Nyní několik základních rad k hraní. Nejdůležitější devizou jsou nestvůry. Proto ať vás nikdy nenapadne třeba použít *Incinerate* na soupeře, pokud ho s ním zrovna nezabijete; šetřete si ho na nestvůru. Bleskem sice vezmete soupeři 3 životy a on s tím nemůže nic udělat, ale pak vyloží 2/2 nestvůru a zaútočí s ní, a pak zase a zase, za deset kol je to 20 životů. A vy jste klidně použili blesk na soupeře místo abyste s ním zabili nestvůru, která vám právě vzala dvacet životů. To stejné platí i v útoku nebo obraně. Nemá cenu útočit na soupeře s 20 životy dvěmi nestvůrami s tím, že jedna umře a druhá mu vezme třeba 5 životů. Příští kolo už nebude mít útok cenu a soupeř zadarmo zlikvidoval vaši nestvůru. Podobně v obraně nechte raději silnou nestvůry projít do sebe, když ji nemáte zrovna čím blokovat, než abyste jí nastavili něco slabšího, příští kolo bude útočit zase a vy ji nebudete mít čím zastavit. Platí tedy měnit vždy jednu za jednu, nejlépe pak jednu za dvě, nikdy jednu za nic. Samozřejmě se často dostanete do situace, kdy toto pravidlo neplatí, jako když soupeř hraje červenou a vy máte málo životů. Pokud ale nemusíte, snažte se vždy získat kartovou výhodu, tzn. jednou svojí kartou zničit dvě nebo více soupeřových karet. Hlavně si vždy dobře promyslete útok; jestli byste přišli o víc nestvůr, zůstaňte raději doma, naopak by bylo chybou nezaútočit, když by se třeba dvě nestvůry vyměnily a další by prošla.

Dobře si před každým kouzlem rozmyslete, jakou manu používáte, abyste netapli třeba všechny hory, když máte na ruce *Shock*, a i když nic nemáte, můžete alespoň blafovat.

Nezapomeňte na to, že zbylé karty tvoří váš sideboard a můžete je po první hře používat. Podívejte se, jestli tam není třeba nějaká zaměřená karta, proti soupeřovým barvám. Dobře si ale rozmyslete, jestli má ta karta smysl, třeba nasideboardovat kruh proti modré, když ji soupeř hraje jako třetí barvu a má v ní jednu nestvůru, není zrovna nejlepší. Pokud byl oponent příliš rychlý a vy jste nestačili vyložit ani všechny karty, zkuste vyřadit pár dražších a zařadit nějaké slabší, ale levné nestvůry. Pokud byla hra naopak pomalejší, zkuste něco do pozdější fáze hry.

Booster draft

Druhým limited formátem, který si představíme, je Booster draft, který už je trochu složitější, ale máte zde má větší kontrolu nad tím jaké karty budete mít. Každý obdrží na začátku 3 boostery, poté jsou všichni náhodně rozděleni na stoly po 8 (případně 7) hráčích. Na pokyn rozhodčího všichni naráz rozbalí první booster a vyberou si z něj jednu kartu, zbytek pošlou svému souse-

dovi po levici, takže logicky dostane každý zprava 14 karet, opět jednu vybere a zbytek posílá doleva. Takto se pokračuje, dokud nejsou rozebrány všechny karty. Následuje druhý booster, který se posílá doprava, třetí pak zase vlevo. Každý skončí se 45 kartami, k tomu si může přidat libovolný počet základních zemí a poskládat z nich hrací balík, opět s minimem 40 karet.

Na rozdíl od Sealed decku zde v drtivé většině případů budete hrát dvojbarevný balíček, optimum zemí je v tomto případě 16. Výjimečně můžete hrát i 15 zemí, pokud máte dost levné karty nebo když budete hrát jednobarvu. Naopak pokud skončíte s trojbarevným balíkem, je potřeba nasadit 17–18 zemí. Co se týče poměru zemí, většinou budete mít od obou barev přibližně stejně karet, takže ideální rozložení je 8:8, případně 9:7, pokud jedna barva mírně převažuje. Ale i pokud máte třeba jen pár karet od druhé barvy, vyplatí se hrát od ní dostatek zemí, tak alespoň 6.

A jaká je nejlepší strategie při vlastním draftování? Těžko říct, zkušení hráči mívají obvykle pro určitou edici vytipované dobré kombinace, které se snaží draftovat, ale někdy to samozřejmě nevyjde. Někdo se zase snaží draftovat 2 nejslabší barvy s tím, že je bude brát nejméně lidí. Nejlepší je asi neomezovat se dopředu na nějaké barvy a tak prvních 5 karet vzít podle kvality bez ohledu na barvu. Teprve pokud jsou v boosteru dvě karty, které považujete za stejně dobré, je na čase přihlédnout k tomu, jaké barvy už jste nadraftovali a jakou kartu byste chtěli hrát. Tak po těch 5 kartách byste měli mít pomalu představu o své první barvě, pak už začínáte dostávat slabší a slabší karty. Nejpozději po prvním boosteru byste měli znát první barvu. O druhé se rozhoduji obvykle při prvních pár kartách z druhého boosteru, zde totiž můžete rozbalit nějakou bombu jako *Pestilence*, která vás ještě přiměje přehodnotit situaci. Při třetím boosteru už byste měli mít jasno a pokud rozbalíte něco zásadního, nezbývá než skřípat zuby a vybrat něco do svých barev. V žádném případě nedoporučují hrát trojbarvu, alespoň já jsem hrál vždycky dvě barvy a myslím si, že jsem byl v draftech docela úspěšný. Je tu ovšem jedna výjimka a tou je právě draft z US, zde se dá hrát v pohodě i trojbarva, ale o tom až příště. Tři nejčastější chyby, kterých byste se měli při draftování vyvarovat, jsou tyto:

1) Nestvůry – nezapomeňte nabrat nestvůry, minimum je takových 15, ale raději více. S US je to zas trochu jinak, ale pokud skončíte s méně jak 14 nestvůrami, někde jste nejspíš udělali chybu. Musíte si neustále počítat, kolik jste nabrali nestvůr v barvách, které hrajete, ale počítejte jen ty, které chcete hrát, žádné 1/1. Když se stane, že jich máte po prvních dvou boosterech málo, to jest tak méně než 10, nezbývá než je brát ze třetího i za cenu, že tam necháte nějakou lepší kartu. Jinak platí ale pořadí broken karty – zabíjení – solidní nestvůry – triky. Také si zkuste přibližně pamatovat sesílací cenu vašich nestvůr (mezi každým boosterem máte čas na prohlédnutí svých karet), pokud se rozhodujete mezi dvěma nestvůra-

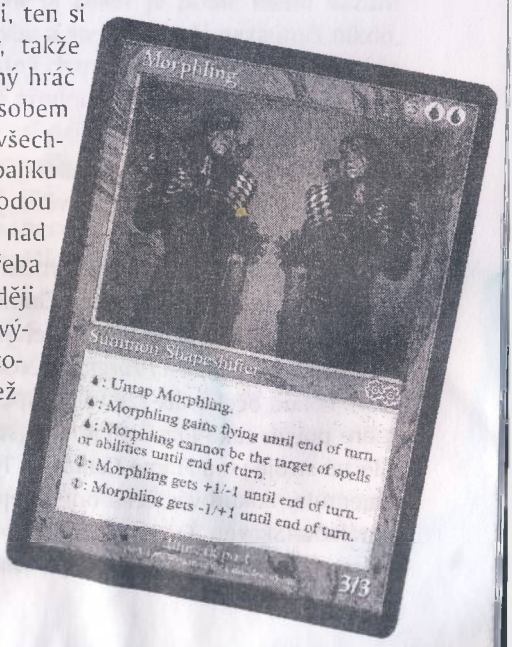
mi, dívejte se nejenom na to, která je lepší, ale taky jestli vám nechybí třeba levné bytosti.

2) Berte karty, které chcete opravdu hrát. Nechte ležet nějaký slabý trik, který stejně nebudete hrát a raději se podívejte, jestli tam nezbývá nějaká solidní karta v jiné barvě, aby se nedostala k soupeřům. To je ale jediný případ, kdy doporučuji defenzívní draftování; pokud bude v boosteru výborná karta z barvy, kterou nehrajete, a hratelná karta ve vašich barvách, tak berte tu druhou.

3) Svačení – to jest, že si berete kartu, kterou nechcete hrát, jenom proto, že je to drahé réro. Dělejte jak chcete, ale nedivte se, že pak bude váš balík podstatně slabší, zvlášť pokud ji vezmete jako první kartu z boosteru, kde je ještě řada silných karet, další boostery budou už jenom slabší. Já osobně preferuji brát jen ty nejhratelnější karty bez ohledu na jejich cenu. V draftu můžete hrát vždy pouze s tím, kdo byl u vašeho stolu, proto musí finálová osmička draftovat znovu, proto pokud se dostanete do osmičky obdržíte zadarmo 3 boostery na nový draft a k tomu i nějaké ceny, pokud turnaj zrovna nepořádá Blackfire.

Rochester draft

Poslední formát je vlastně modifikovaný booster draft, i tady dostanou všichni účastníci 3 boostery a jsou rozděleni k stolům po osmi. Rozdíl je v tom, že na pokyn si rozbalí booster pouze první hráč a rozloží ho na stole tak, aby byly vidět všechny karty, a poté si jednu vyber. Pokračuje hráč po levici, bere jednu kartu atd. Až se booster dostane k osmému hráči, ten si vezme karty hned dvě a jede se zpátky, takže pokračuje hráč napravo. Po té rozbalí druhý hráč svůj booster a postupuje se stejným způsobem a pak pořád dokola, dokud se nerozeberou všechny boostery. Opět platí minimum 40 karet v balíku a můžete si přidat libovolný počet zemí. Výhodou tohoto formátu je, že máte kontrolu nejen nad tím, co si berete vy, nýbrž i soupeři, takže třeba pokud už šly tři silné artefakty, sáhnete raději po Disenchantu než po nestvůře. Hlavní nevýhodou je časová náročnost, protože nadraftovat tímto způsobem trvá tak 4–5 x déle než u klasického draftu.



Příště se tedy podíváme konkrétně na **Urzovu Ságu a Urza's Legacy.**

Malé velké bitvy

WARHAMMER

Dwarfs (strategie a taktika)

Miloš „Rychlík“ Procházka

Výběr armády:

Nejsilnější stránkou trpasličí armády jsou bezkonkurenčně válečné stroje. Proto by měla být založena právě na jejich maximálním využit a zbytek armády by pak měl tyto stroje bránit.

Na válečné stroje můžete využít pouze 25% bodů, takže je třeba je využít co nejlépe. Základem jsou **Organ Cannons**. Ty jsou určeny hlavně k likvidaci nepřátelských monster a charakterů, kteří jsou mimo jednotky. Je třeba je vyzdobit runami – především *Rune of Forging* (reroll na misfire), dále *Rune of Disguise* (neviditelnost). Pokud očekáváte, že váš soupeř použije mága s *Cloak of Mist and Shadow*, je dobré použít také *Rune of Burning* (střelba z děla je pak magická). Další potřebné válečné stroje jsou **Flame Cannons**. Ty jsou potřeba hlavně proti protivníkovým regimentům. Pokud vás čeká boj s nepřítelem s početnými regimenty nebo nízkou morálkou (Skaven, Orcs & Goblins), na **Flame Cannons** rozhodně nešetřete! Vhodnou runou pro **Flame Cannon** je *Rune of Penetrating* (+1 k síle). **Gyrocopters** jsou

dobré pouze pokud má nepřítel málo střelců a drahé jednotky s vysokou zbrojí (parní kanón **Gyrocoptery** ignoruje zbroj) – hlavně **Chaos Knights** a **Bretonian Knights**. Pak doporučuji *Rune of Penetrating*. *Rune of Disguise* není moc dobrá, protože podle posledních úprav pravidel funguje pouze dokud se stroj nepohne.

Z regimentů je potřeba jeden elitní, dostatečně velký, aby měl bonus za řady, určený k ochraně válečných strojů a generála. Můžete použít **Hammerers** nebo **Iron Breakers**. Určitě použijte magickou standartu – *Banner of Shielding* (+1 k zbroji) nebo standartu s několika *Rune of Battle*, příp. *Banner of Defiance* (bonus k výsledku boje). Dále je vhodný velký regiment **Slayers**. Ten lze použít jako druhou hlavní jednotku k ochraně válečných strojů. Další možností je postavit **Slayers** do předsunutých pozic, aby zastavili nejsilnější jednotku nepřítele a vystavili ji tak co nejdéle střelbě válečných strojů, případně ji zdrželi až do konce bitvy. Dalšími regimenty by měli být **Crossbowmen** ozbrojení obouručními zbraněmi, aby byli použitelní i v boji zblízka, a případně další regiment **Slayers** jako podpůrná jednotka.

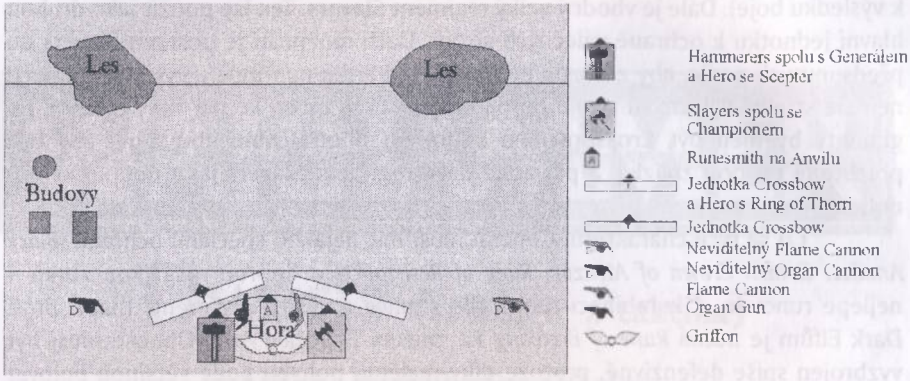
Co se týče charakterů: Generál musí mít nějakou speciální ochranu (*Black Amulet*, *Golden Crown of Atrazar*, *Rune of Resistance*) a dobrou magickou zbraň – nejlépe runovou, s kombinací run podle situace a vašich preferencí (např. proti Dark Elfům je nutná *Rune of Breaking* na zničení *Execution Axe*). Obecně musí být vyzbrojen spíše defenzivně, protože díky malému pohybu bude většinou bojovat pouze tam, kde mu to nepřítel dovolí. *Throne of Power* je podle mého názoru zbytečná investice – omezuje generála v pohybu a stejně na něj nezaútočí nikdo, komu by se zdál s trůnem příliš silný. Další nutný charakter je **Runesmith**, protože i nejlevnější **Runesmith** může mít tři magické předměty a umožňuje použití *Rune of Spellbreaking* a *Anvil of Doom*. **Runesmith** je asi nejlepší obrana před magií, kterou si trpaslíci mohou dovolit (zvláště pokud použije *Anvil of Doom*). Pokud chcete používat přes *Anvil of Doom* kartu *Total Power*, měl by mít **Runesmith** nějakou tu *Rune of Luck*. Výzbroj kováře už záleží spíše na specifické situaci. Nezapomeňte, že **Runesmith** na *Anvil of Doom* je jednou z nejdražších částí armády, takže musí být schopen vydržet velký nápor. Další charaktery v případě větší armády mohou být např. **Champion** do **Slayer**, kterému dáte zbraň s několika *Rune of Parrying* (potom bude poměrně tvrdým protivníkem pro jakéhokoliv nepřítele), jednotkový **Champion** s *Fiery Ring of Thori* nebo **Hero** s *Golden Sceptre of Norgrim*. **Battle Standart** je většinou přílišný luxus, protože s jedním životem nevydrží dlouho, takže pouze „věnuje" nepříteli nějaké ty vítězné body.

Nejezděná monstra lze využít k likvidaci nepřátelských válečných strojů, šíření paniky mezi nepřáteli a upoutávání nepřátelské střelby. Pokud se rozhodnete nějaké monstrum použít, doporučuji nejspíš gryfa nebo chiméru.

Rozestavení armády:

Děla je třeba rozmístit tak, aby kontrolovala co největší část bitevního pole a zároveň se navzájem mohla krýt v případě napadení, u neviditelných děl je třeba počítat s předpokládaným pohybem nepřítele, aby měla zajištěnu maximální účinnost. Jednotky rozestavte tak, aby chránily děla. Generál by měl být s hlavní elitní jednotkou.

Příklad vhodného rozestavení:



Bitevní taktika:

Střelbou z **Organ Cannons** na samostatné modely nepřítele se pokuste získat co nejvíce vítězných bodů. Střelbu **Flame Cannons** a **Crossbowmen** zaměřte proti jeho hlavním regimentům. Z neviditelných děl střílejte, až bude nepřítel v nejvýhodnější pozici. Svými regimenty a charaktery chraňte děla, aby mohla střílet co nejdéle

Pokud máte **Gyrocopter** nebo létající monstrum, snažte se s nimi bránit nepříteli v pochodu.

Jestliže se nepřítel bude snažit útočit letci nebo kavalerií proti dělům, napadněte ho regimenty. Elitní jednotka s Generálem by měla být dost silná, aby se ubránila čemukoliv – proto pokud se ji někdo bude snažit napadnout, hledejte za tím nějakou fintu (*Execution Axe, Black Gem of Gnarr, Heart of Woe...*). Proti tomu je nejlepší zkusit vytipovat charakter s takovým předmětem a zaměřit na něj blesky z *Anvil of Doom* (proti bleskům nelze použít *Look out, sir!*) nebo střelbu z **Organ Guns** (neměl by se vyhnout všem střelám).

Pokud by nepřítel napadl samotný *Anvil of Doom*, nezapomeňte, že s kovadlinou jsou také dva strážci, kteří mohou (protože to jsou šampioni) přijmout výzvu (*Challenge*) nebo sami protivníka vyzvat, pokud by byl soupeř příliš silný pro samot-

ného kováře, a tak jej zaměstnat do příchodu generála. Navíc pokud **Runesmith** náhodou uteče z boje, samotní strážci neutíkají nikdy, takže protivník nemůže kováře pronásledovat.

A ještě pár rad:

Kdyby se protivník rozhodl získat body tak, že postřílí posádky u děl a sám zůstane schovaný (typická taktika Wood Elfů), snažte se nastřílet nějaké vítězné body z viditelných děl a ve svém posledním kole přejděte s částí posádky neviditelných děl k dělům s vystřílenou posádkou.

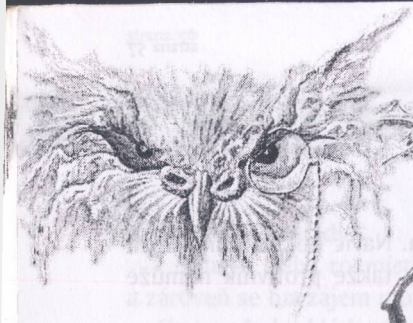
Proti nepříteli používajícímu *High Magic* (High Elf, Lizardmen) nerozestavujte armádu na kopci! Mohli byste se šeredně spálit!

Ke konci bitvy se vždy pokuste obsadit části bojiště nebo v tom alespoň zabránit soupeři.

Co říct na závěr? Nezapomeňte že je to pouze hra a že účelem není vyhrát, ale dobře se pobavit!

Takže hodně válečného štěstí a spoustu vyhraných bitev!

ilustrace Bohuslav Pučan



Moudrá sova

Jak je udávána výška patra pro stavbu hradu z PPE Svět? Je tam totiž uvedeno, že standardní výška hradeb je 5 sáhů, což má odpovídat dvěma patrům. Ale když se pak člověk podívá na Harlech, vidí, že dvoupatrové stavby jsou vysoké 10 sáhů. Tak jak to tedy je?

Je v tom opravdu nesrovnalost, či spíše špatné vyjádření. Místo pater mají být výškové úrovně. Jedna výšková úroveň v měřítku 1 hex=5 sáhů činí totiž 2,5 sáhu.

2,5 sáhu (tedy metru) jsou vysoké dnešní panelákové byty. Všimni si, že staré hrady a zámky měly stropy mnohem vyšší. Ono záleží spíš na konkrétní stavbě, jak si ji uděláš vysokou. Udávaná výška je důležitá z hlediska ceny hradu.

Může kouzelník vystrčit ruku z *velkého ochranného kouzla* a vykouzlit nějaké kouzlo směrem ven s normální pravděpodobností?

Ne, možné to není, kouzelník nekouzlí jen jednou rukou, ale celou osobností, nebo aspoň horní půlkou těla, včetně hlavy. Dokud se nevysune úplně mimo bariéru, může se pak do ní bez problémů vrátit.

Účinkuje svitek ochrana před démony i proti demonům zakletým do předmětů nebo démonům posedlosti v osobách?

Ne, tento svitek působí pouze proti volným, nevázaným démonům. Ochranné pole nemá na kouzelné zbraně a jiné předměty žádný vliv.

Když postavě při přestupu na vyšší úroveň přibudou životy, změní se spolu s nimi i mez vyřazení, nebo zůstává stejná jako na 1. úrovni?

Mez vyřazení se určuje jako zlomek (jak velký, to závisí na odolnosti postavy) maximálního počtu životů. Změní-li se maximální počet životů, změní se samozřejmě i počet životů pro vyřazení.

Musí si dobrodruzi při přestupu na vyšší úroveň koupit jídlo, nebo je strava zahrnuta v ceně přestupu?

Peníze na přestup jsou pouze mzda učiteli. Stravu a nocleh si platí každý zvlášť.

Jak je to při čerpání magenergie z kouzelníkovy aury jeho přítelem? Může čerpat i vícekrát denně, když už svou denní dávku vyčerpal? Jak dlouho čerpání trvá?

Kouzelníkův přítel čerpá magenergii jaksi průběžně, nezaostřuje vůli jako jeho pán. S obnovováním magenergie je to podobné jako s obnovováním magenergie v kouzelných předmětech. Z herního hlediska je nejjednodušší o půlnoci prohlásit, že se magenergie plně obnovila. U kouzelníkova přítele je navíc nutný předpoklad, že měl v průběhu předcházejících 24 hodin kontakt s aurou svého pána (tj. byl na vzdálenost telepatického kontaktu s ním), řekněme alespoň takové 4 hodiny.

Podle tabulek v Pravidlech pro pokročilé běhá postava za kolo cca desítky metrů. Jak tento princip skloubit s rozšířeným soubojovým systémem, kde udělá za kolo nějaké čtyři kroky?

To je jednoduché. Soubojový systém je boj a pohyb při boji. Při boji se přesunuješ daleko menší rychlostí, než jsi schopen vyvinout. Zkus uběhnout stovku naráz a pak způsobem, že každých pět metrů zastavíš, aby ses podíval, kde co lítá.

Řídí se pravděpodobnost úspěšného seslání kouzel kouzelníkovými přáteli podle inteligence samotného přítele nebo podle inteligence kouzelníka?

Pokud jsou přátelé blíže než 200 sáhů od kouzelníka, řídí se pravděpodobnost úspěchu inteligencí kouzelníka, jinak inteligencí samotného přítele.

Do jaké skupiny zranitelnosti patří kyselina?

Kyselina patří do skupiny zranitelnosti G. U některých nestvůr ovšem může být uvedena výjimka z tohoto pravidla (například zranitelný jedem, ale ne kyselinou).

Pomine neviditelnost při mluvení ze spaní?

Ano, pomine.

Může podrobená postava přestupovat na vyšší úrovně? Může se tímto způsobem z podrobeného kouzelníka stát mág a ten opět někoho podrobovat?

Ano, podrobená postava může postupovat po úrovních, může nastat i výše popsaný případ. Ovšem on ve skutečnosti nepodrobuje podrobený mág, ale mysl původního mága v podrobeném těle, takže tímto způsobem nelze zvyšovat počet podrobených postav nad maximum dané úrovní.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též e-mailem na adresu AQUILA@ALTAR.CZ.

(Nejen) pro začínající PJ

10. část

Michal „Hobit" Řeháček

Minulé, tedy deváté pokračování seriálu pro Pány jeskyně se týkalo řízení hry. Nejprve jsem rozebral několik způsobů, jak může PJ popsat, co hráči vidí, slyší a cítí, dále jsem se zmínil o používání náhody a poslední část článku byla věnována přidělování zkušenosti. Oproti původním předpokladům jsem se zkušenosti rozhodl věnovat ještě celý další díl, neboť jsem se přesvědčil, že mnozí Pánové jeskyně dosti podceňují její význam.

Jestliže jste četli předchozí díly pozorně, jistě jste si všimli, že v prvním odstavci tohoto pokračování je z hlediska pravidel DrD jedna hrubá chyba. Pokud jste na ni zatím nepřišli, zkuste ji objevit; se znalostmi z minulých dílů by to neměl být problém. Řešení uvedu na konci článku.

Převážná část povídání o zkušenosti byla minule věnována problému, za jaké činnosti zkušenost přidělovat a za jaké ne. Vyhýbal jsem se ovšem otázce, *kolik* zkušenosti by vlastně postavy měly dostávat. Tím se budeme zabývat tentokrát.

Postavy v Dračím doupěti se mohou dostat maximálně na třicátou šestou úroveň. Je otázkou, zda je dobře, že úroveň je nějak shora omezena, případně zda by to nemělo být jinak – tomu bych se ovšem věnoval nerad. Faktem každopádně zůstává, že úroveň omezena je a že to nebude nikdy změněno, a tak jedinou

možnost skýtá přizpůsobení se tomu. Pro PJ to konkrétně znamená počínat si tak, aby postavy neměly šanci dostat se na vyšší než třicátou šestou úroveň.

Z poslední věty předchozího odstavce nevyplývá, co to přesně znamená. V hledání odpovědi nám může pomoci kapitola Obzory a především její Tabulka úrovní z Pravidel pro pokročilé.

Prvním důležitým údajem v tabulce je věk postav. Z tabulky nevyplývá, že každý, kdo je alespoň na pětadvacáté úrovni, musí být starší než 60 let; tabulka říká, že tomu tak bývá v obvyklých případech. Pokud to neplatí, měl by pro to mít PJ nějaké rozumné vysvětlení – něco jako zlatý drak v podobě mladého hraničáře nebo starý theurg omlazený astrálními sférami, jenž se nedávno stal králem. Nechci nijak podceňovat vlastní postavy, ale toto nebude jejich případ.

Dobrý způsob, jak se věku z Tabulky úrovní držet, je nechat postavy postupovat jen jednou za určitou dobu, která dle zmíněné tabulky vychází na dva roky na jednu úroveň. Tím ovšem nechci říci, že by měli mít všichni učitelé dovolenou dvaadvacet měsíců ze čtyřiadvaceti; spíše je vhodné přidělovat postavám tolik zkušenosti, aby se na vyšší úroveň dostali průměrně jednou za dva roky, a mezi dobrodružství navíc vkládat dostatečné mezery v hracím čase. Tyto mezery nebudou vyplněny jen nicneděláním, ale také cestováním, regenerací, přípravami na další dobrodružství a podobnými činnostmi. Kromě toho, i dobrodruzi musí někdy „normálně žít". I oni, jakkoliv to může znít neuvěřitelně, mají možná rodinu nebo alespoň přátele, kterým se musejí věnovat, někdy se také musejí vychloubat svými hrdinskými činy.

Na nižších úrovních budou postavy cestovat jen velmi málo. Takové malé podzemí s několika skřety se, obrazně řečeno, najde v okolí každého druhého města, stejně jako učitel schopný dovést žáka z první na druhou úroveň. Jak se ale dobrodruzi stávají zkušenějšími, ubývá jak příležitostí k práci, tak i způsobilých učitelů. Postavám pak nezbývá nic jiného než za obojím vážit cestu, jež se stává úroveň od úrovně delší. Samotný přestup sice stále trvá dva měsíce, ale když přičteme po jednom měsíci na cestování za učitelem a zpět domů, dostaneme se hned na dvojnásobek.

Regeneraci postav také není možné podceňovat. Současná pravidla sice hovoří o zraněních abstraktně, jen jako o číslech, která se každou noc o dvojku zmenší, ale zkusme se na to podívat z jiného pohledu. Taková zlomenina je jistě docela vážné zranění a její úplné zahojení pár měsíců trvá. Zlomeniny sice nebudou příliš častým zraněním dobrodruhů, ale máme tu ještě šrámy na kůži, zhmožděniny, monokly, boule, odřeniny, výrony a mnoho dalších. Kromě regenerace fyzické se postavy musejí zotavovat i psychicky – zkoušeli jste někdy tři měsíce v jednom kuse zabíjet nestvůry anebo alespoň dělat jakoukoliv jinou jednotvárnou činnost tak dlouho bez přestávky? V neposlední řadě je tu i shánění vybavení. Potřebuje-li theurg tisíc magů na své pokusy, rozhodně je nesežene ze dne na den.

Abych vše osvětlil, uvedu ještě příklad z našeho světa. Zkuste se schválně zamyslet nad tím, jak dlouho by trvala rallye Granada – Dakar, kdyby se odehrávala

ve starověku a kdyby se nezávodilo v kategorii motocyklů, automobilů a kamiónů, ale v kategoriích jednomístných jezdeckých nestvůr, vícemístných jezdeckých nestvůr a tažných nestvůr s povozem. A nezapomeňte přičíst čas nutný na cestu z Prahy do Granady a z Dakaru zpět do Prahy, čas na „údržbu" jezdeckých zvířat (ono sehnat v poušti podkovy s démonem nosičem je docela problém), dobu na výcvik jezdců (musejí se zvířata naučit ovládat) a v neposlední řadě také dobu na zjišťování údajů o novém ročníku (takový posel, než dojede k organizátorům a zpět, aby zjistil, kdy a kde nový ročník začíná, se taky trochu zapotí). Kolik procent bude tvořit samotné závodění?

Dalším problémem, který s úrovní úzce souvisí, jsou dlouhověké rasy, tj. rasy, které žijí řádově déle než lidé. Z Tabulky úrovní je vidět, že aktivní kariéra postavy trvá maximálně osmdesát let. Budou-li například elfové žít tisíc let, pak budou muset buďto devět set dvacet let dospívat, než budou zralí na první úroveň, nebo bude muset PJ mezi jejich dobrodružství (a tedy mezi postupy na vyšší úrovně) vkládat mnohem větší pauzy než u lidí. Použití prvního způsobu sice nebude způsobovat žádné herní problémy, ale ona dlouhověkost se v něm výrazně ztrácí (proč pak používat dlouhověké rasy?) Druhý způsob už je zajímavější, nicméně z herního hlediska nepříliš vhodný – nebudou totiž moci existovat družinky složené z ras žijících různě dlouho, které by spolu vydržely více než několik málo úrovní. Než by elfové přestoupili o pár úrovní, byli by lidští členové dávno po smrti. Kromě toho, hráči dlouhověkých postav se pak budou zákonitě ptát, co dělají jejich postavy ty dlouhé roky mezi taženími, čímž se dostáváme opět na začátek tohoto článku.

Tím ovšem nechci říci, že dlouhověké rasy jsou něco, na co bychom měli zapomenout. Jen chci naznačit, že Dračí doupě není zrovna hra, která by pro ně byla vhodná. Je opravdu tak důležité, aby elfové žili tisícovky let? Upřímně řečeno, žádný důvod mě nenapadá.

Další věcí, které je třeba se při hře vyhnout, je přidělit v jednom dobrodružství tolik zkušenosti, aby mohly postavy přestoupit najednou o několik úrovní. Pokud by se tak stalo, pak by příliš nezáleželo na tom, zda jedno tažení trvá dva měsíce nebo dva roky; postavy by se na maximální úroveň dostaly tak jako tak velmi brzy.

Velkého množství zkušenosti mohou postavy dosáhnout dvěma způsoby: buď ho získají najednou či po několika málo částech, anebo postupně, po mnoha malých dílech. Obojímu je třeba zabránit.

Vzpomínáte si ještě na dotaz, kterým jsem citoval v první část tohoto seriálu? Pokud ano, pak vás jistě napadne, že problémem budou především nestvůry, za jejichž zabití se přiděluje velké množství zkušenosti. Jestliže se to stane jednou za čas, pak to nevadí; optimální je, když budou bojovně naladěné silné nestvůry (například draci) používány jen jako hlavní součást zápletky. Přípravě na její likvi-

daci pak budou muset dobrodruzi věnovat hodně času, čímž se velké množství zkušenosti vyrovná; vlastně se tím rozloží do většího časového úseku.

Osobně si nedovedu představit, že by se postavám podařilo zabít třeba draka v plné síle jinak než po dlouhé a cílené přípravě. Bude-li drak v plné síle, bez problémů družinku zlikviduje, neboť má k dispozici svůj dech (což je extrémně účinná zbraň) a umí sakramentsky dobře kouzlit. Nebude-li nestvůra v plné síle (drak například nebude moci použít svůj dech, neboť ho již „vyčerpal" na jinou, teď již bývalou, družinu) a postavy ji přemohou, neměly by rozhodně dostat celou zkušenost, protože měly situaci značně zjednodušenou. Zkušenost za zabití je u nestvůr vždy uváděna za nestvůru v plné síle, která bojuje naplno.

Draka je jistě možné zabít i náhodně. Kope-li dobrodruh tunel na vysoké skále a spadne-li mu z ní krumpáč, je jistě možné, aby zasáhl a zabil dole se slunícího draka. Za to by ale postava neměla dostat celou zkušenost za zabití draka, spíše by dokonce neměla dostat vůbec nic. Synonymy slova *zkušenost* je například *praxe* nebo *souhrn znalostí* a tak je třeba se na ni dívat také v Dračím doupěti: zkušenost by tedy měla být přidělována jen za takové situace, které postavu do budoucna nějak poučí nebo obohatí – což rozhodně není případ náhodně upadnuvšího krumpáče. Platí to nejen o nestvůrách, ale i o jiných činnostech, například hledání skrytých objektů. Postavy by jistě měly dostat nějakou zkušenost za objevení tajných dveří, ale jen pokud se je pokoušejí hledat úmyslně. Za náhodné objevení, hrajete-li na něj, by zkušenost neměla být přidělována.

Protipólem získání velkého množství zkušenosti najednou je postupné získávání mnoha malých dílů. Zejména při cestování na dlouhé vzdálenosti se někteří PJ nechávají svést a staví postavám do cesty rozličné nestvůry příliš často. Když budou postavy měsíc cestovat a každou noc je přepadnou loupežníci, získají příliš velké množství zkušenosti. V takovém případě by se měl PJ zamyslet nad několika věcmi. Jak je možné, že na jedné cestě vedle sebe žije tolik loupežnických band? Proč už na ně vládce neposlal dostatečně velkou trestnou výpravu? O tolika loupežnících se přece muselo vědět, tak proč nejely postavy jinudy? Jak velká je šance, že postavy všechna setkání skutečně přežijí a že všechny loupežníky zlikvidují? Proč se naopak loupežníci nespojili a nezaútočili najednou? Podobných družin, jakou mají vlastní postavy, je více, tak jak je možné, že všichni loupežníci útočí právě na ni? Loupežníci pravděpodobně o družině slyšeli, tak proč se na ni dostatečně nepřipravili nebo se jí nevyhnuli, když by věděli, že je nad jejich síly? Podobně se mají věci při používání nehumanoidních nestvůr, například zvířat. Jak dlouho by trvalo, než by v dané lokalitě nezůstala jediná nestvůra, kdyby je postavy zabíjely jak na běžícím pásu?

Jestliže chce PJ používat nějaké příhody pro oživení nudnějších pasáží, neměly by to být pořád jen souboje. Kromě toho, většinu času se nestane prostě nic zajímavého: večer půjdou postavy spát a ráno se probudí, aniž by je v noci někdo

přepadl, okradl, zabil nebo něco podobného. Za takové příhody by postavy měly celkem dostat jen zlomek zkušenosti, jíž dostanou za hlavní část dobrodružství.

Jak už možná tušíte, směřuji celé dnešní povídání o zkušenosti k následující myšlence: zkušenost, jež postava získá, musí odpovídat vynaložené námaze a času. Pokud tomu tak bude, odpadnou problémy, o nichž jsem se zmínil v úvodu, tedy především nekontrolovatelný postup postav. V našem světě také vydělané peníze v drtivé většině případů odpovídají vynaložené námaze i času. Existují samozřejmě i výjimky, stejně jako u získávání zkušenosti, ale těch je málo a je bláhové se domnívat, že právě vaše druži na mezi ně bude patřit.

Zkušenější PJ možná (oprávněně) namítnou například to, že silné nestvůry je možné používat i jinak než jako hlavní část zápletky. Ano, je to tak, nicméně tento článek má být spíše radami pro Pány jeskyně, kteří zatím zkušenosti nemají – o tomto dílu to platí dvojnásob. Zkušenější PJ si ovšem také vědí rady s přidělováním zkušenosti, takže vše dokáží zařídit tak, aby to klapalo. Bude-li se vám během hry zdát, že nějakou situaci je možné zařídit jinak (a lépe), než je v tomto článku navrhováno, rozhodně neváhejte své řešení použít. Bude-li fungovat, je to dobré, a nebude-li fungovat, pak se jistě poučíte do budoucna.

Pokud během hry zjistíte, že se některá z postav dostala vzhledem ke svému věku na příliš velkou úroveň, je nejlepší prostě upravit její věk. Hráčům se to sice asi nebude příliš líbit, ale když jim vysvětlíš, v čem je problém, pak se jistě nechají přesvědčit. Pokud by to nepomohlo, zkus se jich zeptat, jaký konkrétní důvod mají pro to, aby jejich theurg na šestnácté úrovni byl starý pětadvacet let. Ze zkušenosti vím, že většina hráčů neřekne víc, než že se jim to tak prostě líbí nebo že hrát starou postavu nechtějí.

Předchozí odstavec ostatně platí nejen pro přidělování zkušenosti, ale pro všechny ostatní případy, kdy PJ objeví, že udělal nějakou chybu. Nejlepší je hráčům chybu přiznat a domluvit se s nimi na nějakém rozumném řešení. Uděláte-li během hry chybu a zjistíte to až později, poučte se z ní do budoucna, ale herně se k ní nevracejte; tak by se vám mohlo stát, že nakonec neodehrajete nic. Pán jeskyně může například říci. „Teď jsem si uvědomil, že *modré blesky* nemohou zabít tvora na vzdálenost sto sáhů, ale s tím mrtvým skřetem se už nedá nic dělat. Od teď už si na to budu dávat pozor."

A máme tu opět závěr. Na začátku tohoto dílu jsem se zmínil o jedné chybě, kterou jsem udělal v prvním odstavci, a slíbil jsem její odhalení. PJ při hře nepopisuje, co vidí *hráči*, ale to, co vidí *postavy*.

A o čem bude příští díl? Přesně o tom, o čem měl původně být díl tento, tedy o improvizaci, o atmosféře během hry a o několika dalších menších tématech.

MODUL PRO Dračí Doupě

Dvanáct sošek Almiru

MODUL PRO Dračí Doupě

Danghanská kletba

a co tvoje družina...

Dvanáct sošek Almiru je víc než jeskyně pro DrD; je to celý svět včetně historie, náboženství, politiky a popisu jednotlivých států. V tomto modulu najde PJ zápletky pro řadu dobrodružství, která se mohou v Almiru odehrát, mnoho nových nestvůr, jež Almir obývají, a spoustu map popisujících jednotlivé země Almiru.

Danghanská kletba je dobrodružství pro milovníky horroru. Ve městě i vesnici, nad zemí i pod zemí budou hráči pátrat po tom, kdo nebo co přivolalo kletbu na vesnici jménem Danghan.

Tarie je popis světa, kde se odehrávají dobrodružství známá z GameConů. V prvním modulu z tohoto světa najdeš kromě mapy kontinentu, jeho historie a popisu i vylepšené dobrodružství z GameConu '96: Cesta za Carvou.

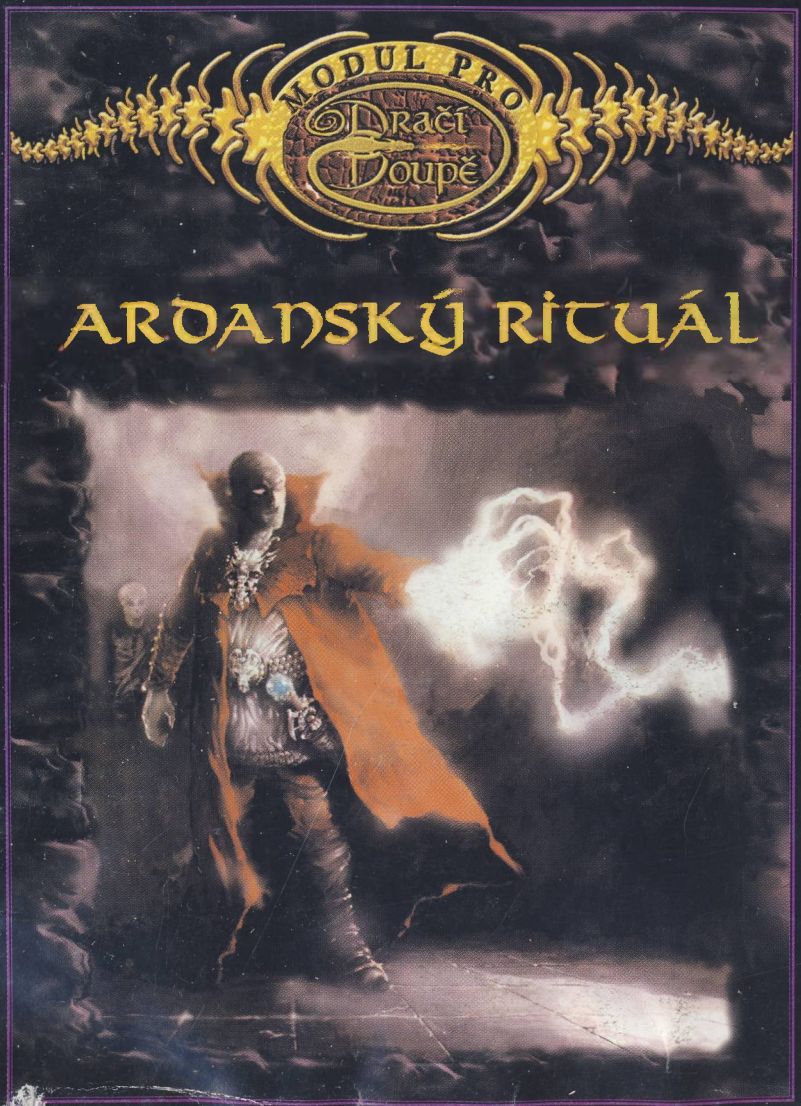
...má si kde hrát?

MODUL PRO Dračí Doupě

Taria

Nadchází čas pomsty

V pevnosti Ardan se síly zla chystají znovu provést rituál, který obnovuje moc knížete temnot Zaarona. Čerstvá krev krásné panny má probudit démony temnot a omladit vyžilé tělo černého mága. Ty a tvoje družina jste poslední naděje ubohé dívky. Čeká vás cesta plná nebezpečných nástrah, lstivých nepřátel a krvežíznivých nestvůr. Ale pomsta bude sladká...



Modul pro Dračí doupě „Ardanský rituál" můžeš získat v zásilkové službě nakladatelství ALTAR s 30% slevou.

Pokud do 26. března zaplatíš složenkou typuc C na níže uvedenou adresu 132,- Kč za každý výtisk + 35,- Kč balné, bude ti tento modul zaslán ihned po vydání. Oproti obvyklé maloobchodní ceně 189,- Kč tak ušetříš nejméně 22,- Kč!

Adresa zásilkové služby ALTARu je:

Jiřina Vorlová,
poste restante,
pošta Praha 06-
Hybernská,
110 06, Praha 1